GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SETTEMBRE L. 9.900

MENSILE ANNO 4 N. 9 SETTEMBRE 2000 SPED. ABB.POST.ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - MILANO - DISTRIBUTORE DEADIS

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

ESCLUSIVA!

SYDNEY 2000

12 RECORD OLIMPIONICI DA CONQUISTARE SUL NOSTRO PC!

PROVATO!

HEAVY METAL FAKK 2

IL CONCORRENTE DI TOMB RAIDER TRATTO DA UN FUMETTO D'AUTORE

ANTEPRIMA!

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

RITORNA L'AVVENTURA PIU' DIVERTENTE DI SEMPRE!

PROVATI!

SYDNEY 2000
HEAVY METAL FAKK 2
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING
AGE OF EMPIRES 2 CONQUERORS EXPANSION
STAR TREK CONQUEST ONLINE
STAR TREK KLINGON ACADEMY
SIEGE OF AVALON
AIRLINE TYCOON
TEST DRIVE 6
ICEWIND DALE
ODISSEA
LOUVRE L'ULTIMA MALEDIZIONE
MIDTOWN MADNESS 2
ARMIES OF ARMAGEDDON
ROLAND GARROS 2000
COMMANDOS
BRAVEHEART

RISOLTI!

SHOGUN TOTAL WAR
DIABLO 2
DARK PROJECT 2 (terza parte)



SOMMARIO

OUTPOST 2
GIOCO COMPLETO



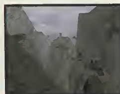
Rispetto dell'ambiente o sfruttamento selvaggio? Questo e altri dilemmi ci attendono in uno dei più appassionati giochi di strategia in tempo reale, questo mese in omaggio con GMC!

SPECIALI



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Numero 42
Settembre 2000

SCOOP



ANTEPRIME



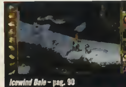
RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE


Sydney 2000- pag. 74


Heavy Metal FAKK 2- pag. 80


Icewind Dale - pag. 90


Roland Garros 2000 - pag. 84

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE EDITORIALE Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE Claudio Menegatti

PUBLISHER
Andrea "Il Conte"" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

EDITOR
Paolo "Swatch" Paglianti
Ppaglianti@futuremediaitaly.it

DEPUTY EDITOR
Mike "Ho bisogno di una vacanza" Ortolani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Napster" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Unaware of surrounding" Dente, Massimiliano "Australia" Rovati, Claudio "PDF" Tradardi, Francesco Alinovi, Stefano "Portaerei" Merlini, Antonio Loglisci, Alessandro "GP3" Polli, Skulj "Scanner" Primoz, Luca Spinelli, Alessandro "16 specialità olimpioniche" Galli, Alessandro Trevisan

IMPAGINAZIONE
Davide "Techno" Candiani (Responsabile), Loris "Luigi eh!" Lepore

ASSISTANT PUBLISHER CD
Valerio "Moliere" Colombo

AREA CD
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi

FOTOGRAFO Maurizio "Fotoservizio" Brera

COORDINAMENTO REDAZIONALE Cristina Gentile

HANNO COLLABORATO
Marcello "Battaglia navale" Cirillo, Simone "Vacanza" Bechini, Marco "Soluzione" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Miticol" Sabetta, Roberto Camisana, Matteo Pavesi, Fabio Paglianti, Yuri "Sarà quel che Sarà" Abietti, Luca "Top 100" Chichizola, Federico Peyrani, Simone Gattamelata, Vincenzo Riggio, Silvia Mungo, Alessandro "AD&D" Stanchi, Greg "Tecnico" Verrando

I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378

RESPONSABILE Costantino Cialfi

SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Altieri

TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it

MANAGING DIRECTOR Claudio Menegatti

CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna

DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola

ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Francesca Brenci

PRODUZIONE Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

MARKETING DIRECTOR Eugenio Campi
DIFFUSIONE Carlisa Mancini, Massimo Maroni

Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102 Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano. In questo numero la pubblicità è del %17
Una copia L. 9900 Numeri arretrati: L. 19.800
Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese

FOTOLITO Yellow & Red, Milano

STAMPA Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano

Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti delle riviste Computer Arts, Essential PlayStation, Mac Format, .net Directory, .net Directory CD-ROM, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide, PlayStation Power, The Internet Magazine .net e The Official PlayStation Magazine,

Accertamento ADS il 9-12-1998



SI RICOMINCIA



Dopo una pausa estiva che, per la verità, tanto pausa non è stata, avendo visto l'uscita di capolavori del calibro di *Diablo II* e *GP 3*, le uscite di videogiochi riprendono ad accelerare con l'avvicinarsi del periodo autunnale, in preparazione della bagarre natalizia. Le Olimpiadi tornano protagoniste anche nel nostro hobby, con un titolo, *Sidney 2000*, che ci consentirà di rivivere le gesta dei nostri atleti preferiti in alcune delle discipline più popolari. Si tratta di un genere di videogiochi che, pur non inflazionato come altri, si rivela sempre molto divertente, specie se giocato in compagnia.

La vera stella di questo numero è però, con tutta probabilità, il simpatico pirata pasticcione Guybrush Threepwood, protagonista delle avventure della serie *Monkey Island*, che sta per giungere, con *Escape from Monkey Island*, al suo quarto episodio. Da sottolineare come, per la prima volta in questa gloriosa serie, la LucasArts abbia deciso di compiere il grande passo e abbracciare quella grafica tridimensionale che, ormai, appare imprescindibile per qualsiasi genere di gioco. Per valutare se si sarà trattato di una decisione saggia, dovremo aspettare di poter disporre di una versione completa del gioco, per ora quello che abbiamo potuto vedere ci pare abbastanza fedele allo spirito scanzonato della serie. Per saperne di più non resta che correre a pagina 34 e leggersi le sei pagine di speciale che abbiamo preparato.

Buona lettura e buon divertimento.

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

IL MESE PROSSIMO IL GIOCO COMPLETO FLYING CORPS GOLD IN REGALO

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.





Intrighi voodoo e magia nera sono solo alcune delle carte vincenti di *Shadowman*.

IN BREVE

Soave Nemesis,
Puoi pubblicare il mio indirizzo? Cerco amici con cui parlare e giocare su Battle.Net con *Diablo* e *Diablo II*...
Arrivederci mia musa ispiratrice.
marco.ale@libero.it

Buon Marco, pubblico volentieri il tuo indirizzo. Soprattutto su pressione della folta armata di giocatori di *Diablo II* della redazione.

Vorrei fare un saluto speciale a tutti i lettori di GMC.
CIAO.
By MARCO SINI di Chiari(BS)

Ahem. Marco, premesso che non sono riuscita a decifrare il tuo cognome, quindi lo lascio così, volevo anche dirti che, come saluto, "Ciao" non è molto speciale

Cara Nemesis, comincio col fare i miei complimenti a te e al resto della redazione per l'ottimo lavoro che svolgete, quindi ti pongo la mia domanda che in realtà è una curiosità: quanto tempo all'incirca avete impiegato nel risolvere *Tomb Raider: The Last Revelation* per i lettori?
Grazie e tanti saluti da Raf

Raf, non sarei autorizzata a divulgare queste informazioni, ma lo faccio lo stesso: per *The Last Revelation* ci è voluta una settimana circa – e l'hanno giocato in due, confrontando poi le versioni. Mi raccomando, io te l'ho detto, ma tu smentisci, ok?

Carissima Nemesis, nel numero di maggio di GMC, ho notato che, esattamente a pagina 21, nella presentazione di *Rally Masters*, si sostiene che per far partire il gioco ci vuole un Pentium 23332, vorrei sapere chi

LEGGERMENTE CRIMINOSO

Cara Nemesis, ti volevo fare 3 domande:
1) Posso mettere MP3 di artisti famosi nel mio sito?
2) Qual è la tariffa meno costosa per collegarsi ad Internet?
3) Se io riesco a collegarmi con il nome utente e la password di un mio amico, che ha il mio stesso provider, pago io o paga lui?
Guido Vero da Catanzaro
guikobeo@hotmail.com.

1) Genericamente no. Gli MP3 di artisti famosi, infatti, sono di solito *copiati*, e quindi mettendoli sul tuo sito violeresti le leggi sul diritto d'autore. Questo, naturalmente, cambia quando sono gli autori stessi a diffondere gli MP3 gratuitamente – gli Offspring l'hanno fatto, come i Public Enemy e altri gruppi. Però, anche in questo caso, assicurati che sia autorizzata la pubblicazione su un sito, prima di farlo.
2) Se nella tua città è disponibile il servizio, puoi usare un provider con numero verde, come Nopay.it (per Milano). Altrimenti, ci sono così tante tariffe che onestamente non saprei suggerirtene una in particolare.
3) Paga chi fa la telefonata – in questo caso tu. In compenso, però, il tuo amico potrebbe risentirsi della cosa, e ti ricordo che usare nome utente e password di qualcun altro è un reato...

FINALMENTE DIBATTITO...

Cara Nemesis, adoro la vostra rivista, ed è ormai più di un anno che la leggo. Ti sto scrivendo per aprire un dibattito con te e con gli altri lettori sul voto che avete dato a *Shadow Man* nel numero di settembre. In occasione del mio compleanno, ho ricevuto *Shadow Man*, di cui io, non sapevo molto e mi aspettavo un gioco tipo *Tomb Raider* ma mi sbagliavo. Dopo i primi cinque minuti di gioco, ero già nell'immersione totale, (grazie alla trama ben congegnata) e lo sono ancora visto che non l'ho ancora finito, ma sono andato molto avanti. Quindi ti chiedo di pubblicare al più presto la mia lettera visto che vorrei sapere il perché del voto (otto, visto che per me meritava un nove se non un dieci) e il parere tuo e dei lettori riguardo *Shadow Man*.

Nessun gioco su GMC ha mai meritato dieci. Nove è un voto assolutamente spettacolare, un insieme di grande aspettativa e perfezione di giocabilità, grafica, longevità, ecc. Otto è un voto di massimo rispetto, che delinea un gioco decisamente al di sopra della media. Questo per dire che non capisco il perché di un dibattito su *Shadow Man*. Ma tale è la mia avidità di dibattiti e discussioni che pubblico volentieri la tua lettera, e invito i nostri amici a dire la loro.

TEMO NON SI POSSA...

Cara Nemesis, sono un tuo affezionato lettore e, visto che riesci a dare consigli e aiuti a tutti quelli che te li chiedono, mi sono deciso anch'io. Mi puoi aiutare a trovare l'espansione per il bellissimo gioco *Diablo*, dal titolo *Hellfire*?



Non sono riuscito a trovarla da nessuna parte, non è che per caso mi faresti una sorpresa e faresti in modo di inserirlo in uno dei vostri CD con i giochi completi?
Fiducioso nel tuo aiuto e nella tua pronta risposta ti invio cordiali saluti.
Ramesse

Eh, caro Ramesse, la tua fiducia nella risposta è ben riposta (ahaha che bel gioco di parole). Purtroppo, non vale lo stesso per quanto riguarda la comparsa di *Hellfire* in uno dei prossimi CD, almeno nell'immediato futuro. Il problema è che, trattandosi di un'espansione, richiede il gioco originale - e visto che non tutti hanno *Diablo*, metterla in un CD come gioco completo, significherebbe regalare un CD inutile per molti lettori.

REALTÀ E SIMULAZIONE

Carissima Nemesis, complimenti a te e a tutta la rivista, continuate così! Vorrei parlare di *The Sims*, il gioco dove lo scopo principale è vivere. Ho acquistato anch'io il gioco e ci ho messo poco per annoiarmi: lo stile di gioco è molto ripetitivo e è anche abbastanza difficile mantenere umore alto eccetera. Sul numero di giugno c'era una lettera di Spawn, che diceva che era molto felice perché uno timido come lui era riuscito a sposarsi; ma (questo lo aggiungo io) sicuramente un matrimonio sul computer non ha migliorato la sua situazione nella vita reale. C'è poi un altra cosa che vorrei dire: in questo gioco possiamo fare tutto: mangiare, bere, leggere un libro o fare una partita a palla canestro, e questo ci dà la sensazione di non aver bisogno di nient'altro che del computer, tenendoci appiccicati 12 ore al giorno e, magari (battuta!), quando abbiamo fame facciamo mangiare il nostro Sim!
Ti prego di pubblicare questa lettera perché ci ho messo 40 minuti a scriverla, e perché non mi sembra di aver scritto delle cavolate.
Il Cecco Forcoli (PI)

Cecco, premetto che non sono una fanatica di *The Sims*, soprattutto perché non ho il tempo necessario per appassionarmi veramente alle avventure della mia "famiglia surrogata". Tuttavia, non posso evitare di notare una certa acrimonia nelle tue parole - mi sembra come se tu sia, per qualche ragione, arrabbiato con l'idea stessa del gioco. Per esempio, perché prendersela con Spawn, che ha superato la sua timidezza nella versione simulata, e probabilmente ha trovato in questo la spinta necessaria per farlo anche nella vita reale? Comunque, capisco il tuo punto di vista - e invito gli altri lettori a dire la loro.

DOMANDUCCE

Carissima e bellissima Nemesis, vorrei farti alcune domandine che mi


Per la somma gioia di noi tutti, *Diablo 2* si è rivelato splendido e all'altezza delle aspettative

IN BREVE

possiede questo computer!
Ciao
Ballan

Ballan, hai avuto la prova che noi non badiamo a spese quando si tratta di avere il meglio dai nostri computer. Oppure hai trovato un errore di stampa (provocato dagli Sluppi, come certamente immaginerai). A te l'ardua sentenza

Sono un vostro assiduo lettore. Non avendo mai avuto il piacere di giocare con un gioco d'avventura, mi chiedevo se potreste regalarne uno voi.
Carmelo

Caro Carmelo essendo tu un assiduo lettore, ti sarai certamente accorto che è da un po' di tempo che regaliamo un gioco completo con la rivista E, sempre essendo un assiduo lettore, avrai ancora tutti i vecchi numeri e i CD allegati Quindi, non devi fare altro che recuperare i CD con i giochi completi di maggio e agosto del 1999 - troverai, rispettivamente *Zero Zone* e *Evidence*, due avventure di tutto rispetto Comunque, può darsi che se ne mettano altre in futuro

Sapresti dirmi qual è la miglior scheda grafica e se la GeForce Pro supera la G400 Max DualHead?
Derek di Galatona (LE)

A mio avviso, la miglior scheda grafica in commercio attualmente è la GeForce 2. Per rispondere alla tua altra domanda, senz'altro la GeForce Pro supera in prestazioni la G400 Max Dual Head

Amando la saga di *Resident Evil*, quanto, ma quanto ancora dovrò aspettare prima che il terzo episodio venga pubblicato anche per PC?
Tormento '84

IN BREVE

Ti do una notizia buona e una cattiva: quella buona è che *Resident Evil 3: Nemesis* uscirà anche per PC. Quella cattiva è che non so quando succederà.

Siccome mi piacciano moltissimo i giochi di rally, volevo chiederti qual è il miglior simulatore in circolazione, perché ne volevo comprare uno, ma sono indeciso.
Picchio N. & Delfino A. (BS)

Tra i giochi di rally che più ci sono piaciuti posso citare *Colin McRae 2* e *Rally Championship 2000*... Buon divertimento!

Conosci qualche trucco di *Unreal Tournament*? Tanti baciori
Antonio, Osnago (LC)

Eccoti un po' di codicini:
Iamtheone
attiva il cheat mode
behindview 0
visuale normale
loaded



perseguitano da qualche tempo.
1) C'è un canale di GMC su IRC?
2) Come mai cambiano sempre le persone che provano i giochi ?
3) Credi che ci sarà un seguito del bellissimo, ineguagliabile, *Age of Empires 2*?
4) In redazione c'è qualcuno che potrebbe (se ha voglia) sfidarmi a *Age of Empires 2*?
Grazie mille
Bye Spin
spin0ne@libero.it

Ecco le risposte:
1) Certamente! Alcuni volenterosi lettori hanno creato (e stanno mantenendo) il canale #GMC su irc.tin.it
2) Perché cerchiamo di trovare sempre il più adatto per provare ogni gioco...
3) Non sembra che ci sarà un seguito per *AoE II*, tuttavia è in arrivo un'espansione, intitolata *The Conquerors*, che aggiungerà cinque nuove razze e quattro nuove campagne, oltre a diversi miglioramenti all'interfaccia e alle razze già esistenti.
4) Non saprei - comunque, pubblico la tua email, così magari qualche lettore ti sfida...

FORZE SPECIALI

Carissima Nemesis, io sono Roberta e sono appassionata di giochi come *Rogue Spear* (che ho finito anche in modalità "caccia al terrorista"), soprattutto se devo guidare forze militari o la polizia (il mio sogno è di diventare poliziotto).
Volevo chiederti se c'è qualche titolo in vendita o in uscita che possa interessarmi.
(Ti prego pubblicami così tutti i miei amici moriranno di invidia visto che dicevano che non avrei avuto mai il coraggio di scriverti, quando sono *loro* i fifoni). Dato che ci sono vorrei salutare Federico che ho contattato leggendo la vostra rivista e per questo vi ringrazio. Siete davvero i migliori!
Roberta



Roberta, se non ci hai ancora giocato ti consiglio assolutamente di provare *S.W.A.T. 3* - ha tutto quello che vuoi, ed è davvero divertente.
Sempre su un argomento simile, ma con un'impostazione completamente diversa, è *Counterstrike*, un mod multigiocatore di *Half-Life*, in cui due squadre di giocatori interpretano terroristi e squadre anti-terrorismo, ma è solo multiplayer.
Se ti piacciono anche gli sparatutto, provalo e non te ne pentirai, anzi, correrai il rischio di non staccarti più da Internet!

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI HALF LIFE)

TEMPI LUNGHI

Cara Nemesis, mi chiamo Enrico, ho 17 anni e vi seguo dal 97. Ti scrivo per farti presente un problema che ho notato nei vostri ragionamenti.
Il problema consiste nelle date di pubblicazione dei giochi: voi della rivista sperate sempre che un gioco esca il più presto possibile (massimo 1 anno),anche se c'è il rischio di trovarsi di fronte a un titolo con molti difetti.
Un esempio è dato dal fatto che voi avevate creduto che *Max Payne*, non avrebbe più visto la luce, perché era passato troppo tempo da quando erano state date le ultime notizie sul titolo in questione. Adesso, forse, sarà un gioco più dettagliato.
Insomma, vorrei dire che è preferibile avere sotto le mani un gioco con molti anni di lavoro e quindi quasi perfetto, che un gioco uscito in un anno ma che ha molti difetti.
A prova di quello che ho detto, si possono fare i nomi di molti titoli che sono usciti dopo molto tempo di programmazione e sono dei capolavori: *Half-Life*, *Quake III*, *Grand Prix 3*, *Falcon 4.0* e altri ancora.
In conclusione, vorrei dire che forse è bene aspettare un po', piuttosto di trovarsi di fronte a un gioco che delude, e spero che i programmatori impieghino anni a sviluppare il proprio prodotto, mettendolo in circolazione solo quando è effettivamente privo di errori, senza farsi influenzare dai finanziatori.
Enrico

Enrico, nella tua lettera sollevi un quesito effettivamente molto importante: è meglio aspettare fino a raggiungere la "perfezione", oppure è meglio avere subito quello che si può, e magari correggerlo in seguito?
Devo dire che, sotto un certo punto di vista, sono d'accordo con te: molti giochi con tempi di lavorazione lunghi si sono poi dimostrati dei capolavori. Tuttavia, bisogna fare una grossa distinzione tra tempi lunghi e ritardi.
Questi ultimi, infatti, sono quelli che portano i finanziatori a spingere affinché un gioco esca subito, anche se non è ancora completo o perfetto. Mi spiego: se una casa decide di finanziare un gioco e concede agli sviluppatori tre anni, ha modo di controllare il suo investimento e non perdere denaro.
Addirittura, gli sviluppatori più famosi (come la id) possono permettersi di non dare tempi - però danno la certezza di produrre un gioco che venderà abbastanza da ripagare ampiamente gli investitori. Quando invece una casa finanzia gli sviluppatori perché producano il gioco in, diciamo, due anni, e i ritardi lo portano a non essere completo anche dopo tre, gli investitori iniziano a diventare irrequieti, e spesso pretendono (a ragione!) di rivedere qualche soldo - e così facendo il gioco viene talvolta pubblicato prima del dovuto.
Quindi: non è vero che speriamo sempre che un gioco esca subito - speriamo solo che sia finito il prima possibile.



IN BREVE

per avere tutte le armi
fly
modalità volo
killall
uccide tutti i nemici

Stupenda Nemesis, ho in mente di comprarmi un nuovo gioco del genere azione/avventura che non sia *Tomb Raider IV*, che ho già acquistato. So che posso fidarmi di te.
Carmelo, Reggio Calabria

Carmelo, se hai un po' di pazienza credo che troverai *Hitman* un gioco eccellente. Però uscirà tra un po' di tempo, quindi, nel frattempo ti consiglio di dare un'occhiata a *Devil Inside*, che a noi è piaciuto

Cara Nemesis, ti risulta che i seguenti titoli siano mai usciti tradotti, o al limite sottotitolati, e se è possibile ancora reperirli in Italia? *Blackstone Chonicles, Shivers 1 e 2, Morpheus, Dark Side of the Moon*

Blackstone Chonicles e *Shivers 1 e 2* sì, mentre *Morpheus* e *Dark Side of the Moon* non mi risultano essere stati tradotti.

Cara Nemesis, Volevo dirti che qualche anno fa potevi fare Lara Croft, ma adesso sembri Britney Spears. Potresti farle concorrenza.
Diego Dianin

Ehm . Non sono certa che questo sia un complimento, a essere onesta. Diciamo che mi fa piacere sentirmi dare qualche anno in meno

Ho comprato *The Sims* che è straordinario, ma non sono ancora riuscito né a sposarmi, né ad avere un figlio con la mia partner.
Vincenzo

Non ti preoccupare è solo questione di tempo E di saperci fare con il corteggiamento


I giochi online cominciano a mietere successi anche da noi. *Everquest* ne è un ottimo esempio.

OKAY: O...SCURO.

Necromantesca Nemesis ciao! Sono un accanito giocatore di *Everquest*, il fantastico gioco di ruolo online, e vorrei tanto che tu pubblicassi la mia email per fare in modo che altri appassionati come me mi contattino. Ah, già che ci sei metti pure dentro il nome del mio personaggio, "Liscadipesce" un elfo oscuro al 6 livello (elfo OSCURO e non scuro come scritto nella recensione) che vaga per la Nektulous Forest. Sperando in una pubblicazione sul numero di agosto, un incantesimo a te e a tutta la redazione. Se non mi pubblichi il mio pet si accanirà su di te!
andreasavoini@tin.it

Speriamo che il numero di settembre ti vada bene lo stesso... Però giuro che non mi avevano mai dato della "necromantesca".

GRANDI SPERANZE

Cara Nemesis, sono Costantino, ho 14 anni e frequento il 1° anno dell'I.T.I.S. "A.Volta" di Aversa (CE). Da quando leggo la tua rivista ho un sogno: diventare un recensore di videogiochi! Volevo chiederti se bisogna avere qualche particolare titolo di studio. Ho intenzione di specializzarmi in informatica, andrebbe bene o dovrei continuare fino alla laurea? Ti ringrazio in anticipo per la tua preziosa risposta. Un saluto a te e alla redazione di GMC. Forza ragazzi, siete i migliori!
Costantino
P.S.
Ma la paga è buona?

Costantino, non serve nessun titolo di studio particolare - gli unici requisiti necessari sono una buona capacità nello scrivere, e tanta, tanta passione per i videogiochi. Però, a scanso di equivoci ti dico subito che è difficile diventare ricchi così...



GIOCHI COMPUTER



Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

DARK EARTH

D Carissimi, oltre che a farvi i complimenti per la rivista e per la vostra mostruosa bravura, vorrei chiedervi un favore: mi sono bloccato a *Dark Earth* nel punto in cui devo trovare la porta del sepolcro per riportare la luce su Sparta. Potreste darmi una mano? Un grazie in anticipo. .

Federico Fridge, Bergamo

R Caro Federico, se ho capito bene sei bloccato alla fine del secondo livello. Vediamo di ripercorrere insieme le azioni principali da compiere. Dopo aver parlato con Danrys possiamo prendere la piccola ascia sul tavolo. Usciamo e parliamo con l'uomo nella piazza, poi dall'altra parte possiamo vedere una specie di oggetto in metallo. Prendiamolo, avviciniamoci all'ascensore e guardiamo la donna. A questo punto possiamo scambiare la fiaschetta con della carne.
Prendiamo l'ascensore per tornare nella città alta, e poi andiamo da Thanandar. Salviamo il gioco non appena entriamo nella stanza, poi parliamo con Thanandar, e alla fine uccidiamo sia lui, sia la guardia del corpo (uno zombi!).
Guardiamo sul tavolo e prendiamo la brocca; sul corpo di Thanandar troveremo una chiave rossa.
Usciamo, saliamo e apriamo la porta del tempio. Poi usiamo la chiave nella fessura sotto il cristallo.
A questo punto avremo accesso alla cripta. Andiamo da basso e accendiamo la luce.
Prima di uscire dobbiamo ricordarci di usare di nuovo la chiave sotto al cristallo.
Siamo così passati al capitolo 3. Appena arrivati andiamo avanti e troveremo un posticino vicino all'immondizia dove salvare il gioco. Entriamo; passiamo la porta, continuiamo sul ponte metallico e parliamo con la donna. Poi entriamo nel bar e godiamoci lo show. Poi dobbiamo cercare, e infine parlare, con Delia
Quando ci chiederà un regalo diamole lo specchio e parliamo un po' con lei. Ci darà la password per Armal Sadak. Usciamo e guardiamo sul tavolo: c'è una fiasca. Parliamo con l'uomo al bar, poi salviamo il gioco.
Passiamo la porta e andiamo verso destra, arriveremo a una barca: entriamoci.
Ora è il momento di incontrare Armal per ottenere qualche informazione. A questo punto dovremo giocare a un particolare rompicapo chiamato "gioco di Yong".

STAR WARS: LA MINACCIA FANTASMA

D Vorrei chiedervi se potete pubblicare i livelli di *Star Wars: La Minaccia Fantasma* come avete fatto per *Tony Tough*, pubblicato sul numero 5 del maggio 2000. Purtroppo sono bloccato al settimo livello dove, prima della corsa in Podracer, un ladro ruba il condensatore ad iniezione del Podracer di Anakin e non so come fare a riprenderlo perché se lo uccido sul colpo non posso prenderglielo dalla mano, e se lo lascio andare fino a casa sua non me lo ridà neanche se lo minaccio con le armi. Potete aiutarmi? È la prima volta che vi scrivo, spero possiate esaudire la mia richiesta. Complimenti per la rivista! Un mega saluto.

Andrea Bolotta, Lissone (MI)

R Sì Andrea, è proprio come dici tu: una piccola creatura blu ruba l'iniettore ad Anakin Seguiamolo: alla fine di un piccolo canale troveremo un tunnel, che porta a una strada chiusa Qui troviamo un bonus di energia. La fine del tunnel è costituita da una porta, da aprire con il tasto "usa" (di solito la barra spaziatrice) e troveremo 5 granate. Continuiamo a rincorrere la creatura blu, che dovrebbe prima o poi tornare verso Anakin. Seguiamolo per le scale o aspettiamolo in cima alle scale se non riusciamo a vederlo Una volta in cima entriamo nell'edificio. La creatura è lì ma non ha più il componente che ci serve. Ucciderlo non serve a niente: invece muoviamo il blocco sul muro. C'è un piccolo bonus di energia nell'angolo e un altro nella buca. Bisogna stare attenti perché dopo aver attaccato il boss, alcuni mostri potrebbe uscire di lì. Salviamo il gioco. A questo punto dobbiamo affrontare un mostro abbastanza potente, usando i detonatori termici, le granate e la nostra spada. Questa sequenza è particolarmente difficile; dovremo spostarci di continuo da un angolo all'altro.
Dopo aver battuto il mostro, sul pavimento potremo recuperare l'iniettore, tornare da Anakin, parlare con lui e concludere il livello.

TOMB RAIDER III

D Dolcissima Nemesis, ho scoperto la vostra rivista da due mesi e me ne sono già innamorato. Io sono un appassionato di *Tomb Raider III* e *IV*, ma non riesco proprio a completare la terza avventura di Lara. In Nevada sono arrivato all'Area 51 dove si trova l'astronave aliena. Su questa ho già trovato un pass ma ora non so più dove andare Aiutami sono disperatissimo.

Antonio "Tony Croft" Masnotti, Perugina




Sembra una situazione difficile, ma la nostra spada avrà la meglio.





D Carissima e bellissima Nemesis, innanzitutto vorrei fare i complimenti a te e a tutto lo staff di GMC per il bellissimo mensile. Vorrei chiederti un piccolissimo favore! Sono Pierpaolo, un tuo ammiratore, e ti chiedo di aiutarmi in *Tomb Raider III* dove sono bloccato. Sono arrivato al livello londinese, più precisamente al cancello di Lud, nella seconda parte. Purtroppo continuo a morire perché mi manca l'ossigeno. Mi pubblichi? Mi aiuti? Grazie.

Pierpaolo Cioschi, Chianciano

R Rispondiamo prima a "Tony": l'Area 51 è il terzo livello del bellissimo scenario ambientato nel Nevada. Nel cuore dell'area 51 cosa troviamo? L'UFO di Roswell, naturalmente. Appena arrivati davanti all'astronave, giriamogli attorno, saltando i rivelatori laser. Scaliamo le casse in fondo al corridoio, uccidiamo la guardia, e usiamo il computer per raggiungere le balconate laterali. Qui ci sono due pulsanti temporizzati che aprono l'accesso alla sala adiacente. Arrivati poi nella stanza delle leve, uccidiamo la sentinella e abbassiamo tutte le leve. Tomiamo all'UFO e premiamo il pulsante nell'angolo in fondo a destra. Siamo sulla scala e da qui, con un salto all'indietro, arriviamo sulla passerella. Guardando in basso vediamo una passerella che dobbiamo raggiungere usando le pareti inclinate e arrivare così sul tetto dell'UFO. Qui possiamo recuperare il codice di lancio. Adesso torniamo fino alla sala di controllo della monorotaia e risaliamo il corridoio fino alla saletta con la botola. Caliamoci in basso e abbassando la leva apriremo la porta che ci introduce alla sala di lancio qui utilizziamo il codice magnetico che sblocca il pulsante di lancio e il conto alla rovescia. .



Da questo momento Tony se la caverà da solo, quindi possiamo vedere quali sono i problemi che affliggono Pierpaolo. Dopo il primo scenario si può scegliere indifferentemente tra Nevada, Londra e Sud Pacifico. Nello scenario londinese, al terzo livello, dovremo prima occuparci di Lud. A un certo punto, dopo una lunghissima caduta ci ritroveremo in acqua. Tomiamo su a respirare profondamente prima di immergerci e scoprire la prima unità a propulsione subacquea. Entriamo nella grotta subacquea e per prima cosa individuiamo la feritoia di destra, che conduce a un unico piccolo anfratto dove Lara può respirare. Recuperiamo gli arpioni, proseguiamo fino in fondo a sinistra e abbandoniamo il mezzo. Prendiamo il lungo tunnel a mattoni rossi sulla sinistra e prendiamo fiato prima di tirare la leva che apre una botola sul soffitto del condotto dal quale siamo arrivati.

MONKEY ISLAND 3

D Cari amici di GMC sono un vostro appassionato lettore. Ho ricevuto in regalo *La Maledizione di Monkey Island* e ho qualche problema a superare la fase 2. Sono nel ristorante di Barbagialla e non riesco a prendere il suo dente d'oro; ho provato in tutti i modi, ma non ci riesco, come posso fare? Aiutatemi voi. Grazie a tutti!

Pecce Paolo, Capurso (BA)

R Portare nel nostro inventario il dente d'oro di Barbagialla non è semplice. Entriamo nella taverna e regaliamo una caramella al simpatico oste; subito dopo offriamogli una gomma da masticare.
Con la prima mossa riusciremo a far sì che il dente d'oro si rompa, con la seconda noteremo che il dente rimane incastrato nei palloni di gomma che Barbagialla continua a fare. Con lo spillo buchiamo il pallone e prendiamo il dente. È finita? No, il padrone del dente non ci farà uscire tanto facilmente con il maltolto. Allora facciamo anche noi un pallone di gomma e infiliamoci il dente. Poi infiliamo anche un po' di elio nel pallone così fatto. Il pallone e il dente usciranno da soli...così potremo uscire anche noi e recuperare con calma il dente nel fango, proprio fuori dalla taverna.

Prima occhiata...

SUPERBIKE 2001

È attesa per ottobre la simulazione di guida più ambita dagli irriducibili appassionati delle due ruote.



La nuova Honda VTR 100 SP-W ha sostituito la gloriosa RVF 750Ri

GLI ASSI NELLA MANICA DI *SUPERBIKE 2001*...

- Una riproduzione di tracciati e concorrenti a dir poco fotorealistica.
- Tutti i piloti e i circuiti del mondiale Superbike di quest'anno.
- Incidenti incredibilmente spettacolari.
- Gare sotto la pioggia!

SVILUPPATORE	MILESTONE	GENERE	SIMULAZIONE MOTOC.
CASA	EA SPORTS	DATA DI USCITA	OTTOBRE 2000





In *Superbike 2001* ci attendono condizioni climatiche ancor più impegnative.

I motociclisti non hanno proprio di che lamentarsi: quotidianamente eludono il traffico zigzagando tra le colonne di automobili, e, ultimamente, possono anche godersi le più belle simulazioni di guida su PC.

Nessun gioco di corse (dedicato a qualsiasi mezzo di locomozione) è infatti finora riuscito a eguagliare lo stupefacente impatto grafico generato dalle simulazioni motociclistiche targate Milestone. Giunta ormai alla sue terza edizione, *Superbike* si prepara dunque a riprodurre una nuova stagione dell'omonimo campionato mondiale, con quello stesso fotorealismo che in passato le aveva permesso di diventare il nuovo punto di riferimento per tutte le simulazioni motociclistiche. Il nuovo capitolo di questa serie, previsto per il prossimo autunno, si intitolerà *Superbike 2001* e, oltre a vantare diverse novità tecniche, offrirà anche un aggiornamento di tracciati e piloti all'ultima stagione sportiva (tuttora in corso di svolgimento). In particolare, potremo cavalcare le due novità motociclistiche del campionato 2000: la Honda VTR 100 SP-W e la Bimota SB8R. I circuiti nuovi saranno invece quelli di Imola, Valencia (Spagna) e Oscherslebe (Germania).

Il motore grafico utilizzato in questa nuova simulazione sarà ancora quello che ha già fatto la fortuna di *Superbike 2000*. In ogni caso, le novità non mancheranno neppure sotto l'aspetto puramente estetico. Il gioco sarà infatti arricchito con l'introduzione di una miriade di particolari che consentiranno di raggiungere un dettaglio grafico ancor più maniacale. La presenza del sole non sarà ad esempio testimoniato unicamente dalla proiezione sul circuito delle ombre di tribune, alberi e concorrenti ma anche dal caratteristico specchio abbagliante che nelle giornate più assolate si forma abitualmente sull'asfalto arroventato. Quando invece il sole verrà oscurato da nubi minacciose potrà invece accadere di vedere apparire sul cupolino della nostra moto anche qualche goccia d'acqua. A differenza di *Superbike 2000* in cui, pur consentendo di girare su pista umida, non veniva mai offerta al giocatore la possibilità di guidare sotto la pioggia, la Milestone ha infatti prontamente provveduto a introdurre nella sua nuova simulazione l'eventualità di temporali e acquazzoni.

"SUL CUPOLINO DELLA MOTO POTRÀ COMPARIRE QUALCHE GOCCIA D'ACQUA"

Un particolare sforzo è inoltre stato compiuto per cercare di rendere *Superbike* ancor più abbordabile dai giocatori meno esperti. A tal proposito verrà ampliata la sezione dedicata all'addestramento, così da consentire un migliore apprendimento di quelle nozioni necessarie per condurre al limite questi bolidi su due ruote. Grazie alla possibilità di accompagnare i grafici della telemetria al replay dell'azione su pista, *Superbike 2001* ci consentirà inoltre di capire ancor più facilmente quali interventi effettuare sulla moto.

Insomma, è un vero peccato che tutta questa opulenza sia appannaggio esclusivo degli appassionati di motociclismo. Un barlume di speranza per tutti i maniaci delle quattro ruote può in ogni caso rimanere ancora acceso. Antonio Farina, celebre fondatore della Milestone, ci ha infatti rivelato che l'ambizione di dedicarsi un giorno a una simulazione automobilistica non è mai tramontato!



PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Milestone
Nazionalità: Italiana
Nati nel: 1996
Quanti sono: 20
Storia: Da sempre specializzata in giochi di guida, Milestone è riuscita prima con *Screamer* e successivamente con *Superbike* a diventare, in ambito di videogiochi, la migliore espressione del "Made in Italy".
Li conosciamo per: *Screamer, Screamer 2, Screamer Rally, Superbike World Championship, Superbike 2000.*

DONNE E MOTORI...

Eravamo stanchi di dover sempre attendere la partenza della gara rimanendo fermi sotto il sole cocente. Gli sviluppatori di *Superbike 2001* hanno così ben pensato di introdurre sulla griglia di partenza queste graziose ragazze armate di ombrelloni. Seppur il caldo sia soltanto virtuale questo genere di compagnia è sempre benvenuta, l'unico problema è che nel motociclismo ogni distrazione può risultare fatale.



ATTENDERE PREGO!

Non lasciamoci ingannare dal titolo del gioco. *Superbike 2001* è atteso con qualche mese di anticipo rispetto al nuovo anno: salvo imprevisti, c'è da aspettare solo fino ad ottobre.

Prima occhiata...

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Salvare il mondo a colpi di mal di testa: sarà mai possibile?


Non assomiglia a Neo di "Matrix"?

L'incantesimo qui mostrato è il Fulmine. Più si procede nel gioco, più saranno quelli imparati.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *SANITY: AIKEN'S ARTIFACT*...

- È un gioco di ruolo con sei personaggi
- Ha un sistema di combattimento basato sulle magia
- Usa una versione aggiornata dell'impressionante sistema grafico 3D LithTech.
- Ha un'area di gioco immensa

SVILUPPATORE	MONOLITH	GENERE	GIOCO DI RUOLO
CASA	FOX INTERACTIVE	DATA DI USCITA	OTTOBRE 2000


Chi si ricorda il vecchio Tron?



Sanity è un gioco zeppo di effetti di colore e esplosioni, che ricordano quelli di *Final Fantasy VIII.*

SAREBBE esaltante possedere poteri psichici, grazie ai quali poter far esplodere il portafoglio a quello che ci è passato avanti nella coda, o per distruggere lo stereo al ragazzino che canta le canzoni dei Lunapop nello sdraio accanto al nostro. Ma da qui, mancherebbe poco ad arrivare all'insano desiderio di dominare il mondo grazie a questi poteri...

La smania napoleonica di essere padrone del mondo affligge anche gli Psionici nel futuristico mondo del 2030 di *Sanity: Aiken's Artifact*. Questi umani in grado di generare e controllare le emissioni di energia della propria mente sono votati alla conquista ed al dominio assoluto del mondo. In perfetto stile "Blade Runner", l'unico che possa fermarli è proprio uno di loro, un potente Psionico, allevato fin dalla nascita ad usare le potenti armi della mente.

Ovviamente, il suo obiettivo è dare la caccia agli altri malvagi suoi simili, ed evitare una catastrofe mondiale; tuttavia, a un livello più personale, il personaggio principale Nathaniel Cain deve anche mantenere intatta la sua sanità mentale dalle terribili battaglie psichiche. La voce del nostro protagonista è quella del guru dell'hip-hop, nonché attore, Ice T, che secondo la Fox Interactive "trasuda ed esprime tutta la personalità che volevamo per il nostro protagonista". Ice ha realizzato per *Sanity* oltre 3000 battute di dialogo.

"CAIN DEVE ANCHE MANTENERE INTATTA LA SUA SANITÀ MENTALE NELLE BATTAGLIE PSICHICHE."

Sebbene Mr Ice T senza dubbio rubi la scena, nel corso dell'avventura troveremo cinque ulteriori personaggi da controllare. Il modello a cui questi sono graficamente ispirati è intenzionalmente quello dei fumetti americani, e il sistema grafico 3D della LithTech è capace di mostrarli al meglio, consentendo rotazioni complete e prospettiva isometrica dei personaggi.

Fanno da sfondo all'azione venti enormi livelli, in cui saranno sistemati laboratori segreti per la droga, catacombe infestate da demoni, e tanto altro ancora, un po' come nel gioco della Cryo *Devil Inside*. Nonostante *Sanity* abbia una trama generale prestabilita, i combattimenti saranno caratterizzati da incredibili incantesimi (chiamati Talenti) dagli effetti devastanti, che ricordano *Final Fantasy VIII*. Questi Talenti sono divisi in otto differenti categorie, conosciute come Totem, che includono, tra gli altri, la Mitologia Solare dell'antico Egitto, la Demonologia e l'Illusionismo di Las Vegas. Questa varietà fa sì che gli stili di combattimento siano molto diversi tra di loro. Ciascuno degli otto Totem comprende dieci Talenti, che vengono appresi dal personaggio mano a mano che il gioco procede. Molti puzzle e rompicapo nel gioco richiederanno, infatti, la conoscenza di uno specifico Talento; quelli visti fino ad adesso includono sortilegi come Palla di Fuoco, Muro di Ossa e l'Occhio di Ra. Come ogni altro titolo con modalità di gioco via Internet, oltre alle opzioni Deathmatch e Insanity (poteva mancare?), i progetti per il gioco on-line di *Sanity* prevedono la possibilità di scaricare Talenti extra che possono essere scambiati con altri giocatori. *Sanity* sembra essere di gran lunga un gioco dal forte potenziale.

Ma attenzione a non pensare troppo, potrebbe annebbiarcisi la vista, e la testa mettersi a vibrare paurosamente...

GIOCHI COMPUTER

TOTEM E MAL DI TESTA

I Totem sono il modo con cui in *Sanity: Aiken's Artifact* si assapora un gusto diverso nei combattimenti. Non è ancora chiaro se ciascun giocatore sarà in grado di attingere da ciascuna mitologia Totemica i suoi Talenti (gli incantesimi), o se ciascuno dei sei personaggi si specializzerà in un solo Totem. In entrambi i casi, comunque, il tutto è molto spettacolare, e si sta progettando di rendere disponibili ulteriori aggiunte da scaricare e scambiare on-line.


L'agente Nathaniel Cain rilascia tutto il potere distruttivo di uno dei suoi Talenti della Mitologia Solare dell'Egitto su di un nemico: ecco il Talento chiamato la Vendetta della Mummia.

ATTENDERE PREGO!

Se tutto va bene, potremo combattere a suon di Talenti per ottobre 2000.



PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Monolith

Nazionalità: USA

Nati nel: 1995

Quanti sono: 10 – 15

Storia: Fondata da un gruppo di sei programmatori, nel 1998 ha raggiunto lo status di casa sviluppatrice. Il loro discusso *Blood* li ha fatti conoscere ai media, ed il loro sistema grafico 3D è stato dato in licenza a numerose case dell'industria del settore.

Li conosciamo per: *Blood* (e il sequel), *Get Medieval*, *Rage Of Mages* (e il sequel), *Shogo: MAD*, *Odium*, *Septerra Core*, *Gruntz*.

Prima occhiata...

NO-ONE LIVES FOREVER

Ma non era "Si vive solo due volte"?

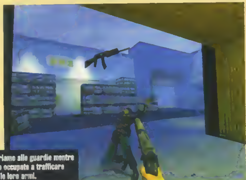


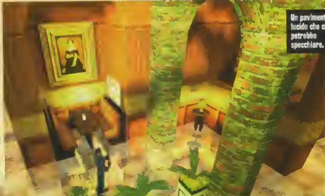
Quando ci stancheremo dell'approccio silenzioso e invisibile, potremo sempre correre verso i nemici gridando come una ragazza. Niente da obiettare, visto che impersoneremo una ragazza!

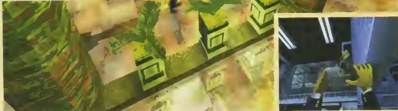
GLI ASSI NELLA MANICA DI *NO-ONE LIVES FOREVER*...

- È un incrocio fra *Quake*, "The Avengers", James Bond e Austin Powers.
- Non è un semplice sparatutto. I sotto-livelli offrono molti diversivi.
- Sarà il primo gioco a trarre giovamento dal potente sistema grafico LithTech 2.0.
- Potremo giocare con un cagnolino meccanico.

SVILUPPATORE	MONOLITH	GENERE	SPARATUTTO
CASA	FOX INTERACTIVE	DATA DI USCITA	NATALE


Spariamo alle guardie mentre sono occupate a trafficare con le loro armi.


Un pavimento così lucido che ci si potrebbe specchiare.



CHI vorrebbe vivere per sempre? A meno che eventuali future scoperte della medicina riescano a eliminare anche l'obesità, le rughe, i capelli bianchi e tutte le altre maledizioni dell'età, non dovrebbe poi essere troppo piacevole vivere secoli e secoli come Christopher Lambert in "Highlander".

Ovviamente il titolo del nuovo sparatutto in prima persona della Monolith vuole essere una parodia di quelli dei film di James Bond: il gioco ci vedrà nei sinuosi panni di Cate Archer (intelligente, piena di risorse e bellissima), impegnati in una storia di spionaggio in puro stile anni '60, tanto stereotipata da sembrare una presa in giro alla "Austin Powers". I nemici di nazionalità marocchina indossano tutti occhiali da sole e fez, c'è un'organizzazione antiterrorismo chiamata UNITY che combatte contro la malvagia HARM, e i 30 gadget alla James Bond si rivelano indispensabili tanto quanto le armi convenzionali. C'è da chiedersi perché nessuno abbia mai ancora provato a sfruttare tutti questi ingredienti caratteristici in un gioco! Si tratta del primo titolo a sfruttare il sistema grafico di seconda generazione della Monolith, il LithTech (ammirato in *Blood 2*, *Shogo: MAD* e recentemente in *Kiss Psychocircus*, anche se in una versione modificata): perfetto per rappresentare angusti corridoi e spazi all'aperto, ma anche situazioni più complesse e inedite per uno sparatutto. Basti dire che uno dei livelli iniziali è ambientato su di un aereo: i piloti sono stati uccisi dai terroristi, per cui dovremo lanciarci in caduta libera, afferrare al volo un nemico anch'esso in caduta libera e rubargli il paracadute. Il tutto mentre il resto dei terroristi continua a spararci. Qualcuno ricorda l'inizio di "Moonraker"?

Tutta l'avventura è inframmezzata da episodi di questo tipo, mentre si scorrazza fra i Caraibi e le Alpi tedesche e altre locazioni ancora. Man mano che si procede nel gioco, le abilità dell'agente Archer aumentano: non si tratta di un gioco di ruolo, ma il nostro personaggio avrà delle statistiche che influenzeranno la sua efficienza sul campo. Se useremo un approccio silenzioso, diverremo dei veri esperti nel non farci notare; se invece useremo molto il fucile da cecchino, acquisiremo poco per volta una mira perfetta.

Un altro elemento del gioco è stato ereditato dalle classiche avventure punta e clicca: sono presenti dialoghi con scelte multiple, che influenzeranno la riuscita delle missioni e la crescita del nostro personaggio. L'inventario deve essere equipaggiato con i vari gadget (rossetto esplosivo, grimaldelli corrosivi e cagnolini robot, per citarne alcuni) prima della missione: scegliere quelli più adatti alla circostanza significa avere metà dell'opera già compiuta.

Gli sviluppatori della Monolith affermano che il LithTech 2.0 è talmente semplice da usare che persino un programmatore non professionista potrebbe maneggiarlo in modo da ottenere qualunque cosa desideri.

Con tanti sparatutto che cercano il realismo esasperato e la violenza estrema, è un piacere trovare un gioco che non si prende troppo sul serio.

GIOCHI COMPUTER

"UNA STORIA DI SPIE IN STILE ANNI '60, TANTO IRONICA DA SEMBRARE UNA PRESA IN GIRO!"

CACCIA AL FEZ

Oltre alle 15 variegate missioni per giocatore singolo, *No-One Lives Forever* vanta anche una modalità multiplayer a dieci giocatori. Vista l'atmosfera da film di spionaggio anni '60, il solito "Cattura la bandiera" sarebbe stato fuori luogo, e al suo posto troviamo varianti come la "Caccia al cocomero", nella quale due squadre si sfidano per trovare il frutto in un affollato mercato marocchino! Nel complesso si può tranquillamente affermare che è stata ridotta l'importanza del deathmatch classico, in favore di battaglie a squadre in stile *Unreal Tournament*.



PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Monolith
Nazionalità: USA
Nati nel: 1995
Quanti sono: 9
Storia: Hanno conquistato l'attenzione del pubblico con il sanguinoso *Blood*. Grazie alla loro tecnologia LithTech hanno creato l'eccellente sparatutto con robot *Shogo: MAD*.
Li conosciamo per: *Claw*, *Blood*, *Blood 2*, *Get Medieval*, *Sanity*, *Shogo*.

ATTENDERE PREGO!

Nei prossimi numeri cercheremo di avere notizie su ciò che stanno combinando alla Monolith.


Meriterebbe che gli sparassimo, non fosse altro che per il look trucidissimo!

Prima occhiata...

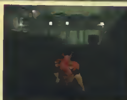
NEW LEGENDS

Il designer di *Jedi Knight* svela il suo nuovo progetto.













Ambidestro? No, Sagittario.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *NEW LEGENDS*...

- Il sistema grafico di *Unreal* è stato utilizzato al meglio per creare livelli enormi.
- La sceneggiatura sarà di un livello mai più visto dai tempi di *Half-Life*.
- Le armi a due mani e il sistema di puntamento sono innovativi.
- La squadra di sviluppo è composta dalle menti che hanno creato *Jedi Knight*.

SVILUPPATORE	INFINITE MACHINE	GENERE	AZIONE/AVVENTURA
CASA	DA DEFINIRE	DATA DI USCITA	PRIMAVERA 2001



Un istante di meditazione per il nostro eroe... prima di una bella carneficina!

COSA può seguire a *Jedi Knight*? La LucasArts risponderebbe ovviamente *Obi-Wan*, l'imminente sparatutto in prima persona con tanto di spada laser. Sembra però che anche un altro team di sviluppo sia impegnato nel difficile compito di creare un "seguito" di quel capolavoro che sia all'altezza delle aspettative.

La verità è che *Jedi Knight* era in buona parte il frutto della creatività del capo designer Justin Chin, che ha lasciato la LucasArts due anni fa portando con sé diversi colleghi. La sua nuova società, la Infinite Machine, vanta quindi alcuni dei migliori designer, artisti e sceneggiatori del mondo, che hanno lavorato a titoli del calibro di *Dark Forces*, *Descent*, *The Curse Of Monkey Island*, *Shadows Of The Empire* e persino lo stesso *Obi-Wan*. Il loro primo gioco come sviluppatori indipendenti si chiama *New Legends*, e non ha nulla a che fare con *Jedi Knight* se non appunto che ne condivide buona parte delle menti che l'hanno creato: si tratta di un titolo d'azione in terza persona ambientato nella Cina del futuro, e promette molto bene.

La scelta del sistema grafico è caduta su quello ottimo e sfruttatissimo di *Unreal*: la tecnologia 3D del gioco della Epic è ancora superiore a quella di *Quake III Arena* quando si tratta di rappresentare vasti ambienti all'esterno, elemento ritenuto particolarmente importante dal team di sviluppo.

Proprio come *Jedi Knight*, anche questo gioco offre una linea narrativa coinvolgente, incentrata sulle gesta del protagonista Sun Soo, che deve riconquistare la sua terra nativa dalla grinfie del dittatore Xao Gon.

Nel corso dell'avventura altri personaggi si uniranno al nostro eroe, fra i quali un cecchino ottuagenario, una ragazza addomesticatrice di draghi e un ogre blu. Non si sa ancora se questi compagni gestiti dal computer ci aiuteranno in combattimento, ma bisogna dire che già Sun Soo sembra potersela cavare egregiamente da solo. Non ritenendo sufficiente offrire armi da duello e da lunga distanza, i ragazzi della Infinite Machine hanno reso possibile l'utilizzo di due armi contemporaneamente, e stanno perfezionando un innovativo sistema di mira che consentirà di sparare con precisione e velocità (cosa più unica che rara in un gioco in terza persona). Sarà disponibile un arsenale di circa 20 armi, e scopriremo che i tradizionali soldati nemici verranno man mano rimpiazzati da robot volanti e armati di mitragliatori.

Abbonderanno anche le sequenze di intermezzo per portare avanti la trama: speriamo che offrano lo stesso taglio cinematografico che tanto ci era piaciuto in *Half-Life*. Dopotutto se c'è una casa che sa raccontare belle storie è proprio la LucasArts, e non dubitiamo che i creativi della Infinite Machine abbiano ereditato tale qualità. Se sarà così, questa ambiziosa avventura d'azione si rivelerà uno dei grandi successi del prossimo anno.

GIOCHI COMPUTER





Questa spada sembra già più bella di quella vista in Daikatana.

"I SOLDATI NEMICI VERRANNO RIMPIAZZATI DA ROBOT VOLANTI E ARMATI DI MITRAGLIATORI"

MANI A POSTO

Una delle novità risiede nella gestione delle armi. Sun Soo raccoglie e maneggia le armi in modo diverso a seconda delle loro dimensioni e dei loro peso. Questa enorme ascia, per esempio, deve essere utilizzata con due mani, mentre altri strumenti più leggeri e piccoli possono essere generalmente manipolati con una sola. Questo significa che in un combattimento potremo usare contemporaneamente una pistola e un pugnale, grazie alla natura ambidestra del nostro personaggio.



PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Infinite Machine

Nazionalità: USA

Nati nel: 1998

Quanti sono: 18

Storia: I due fondatori Justin Chin e Che-Yuan Wang provengono dalla LucasArts. Chin è stato il designer, sceneggiatore e artista capo di *Dark Forces*, nonché Capo Progetto del suo seguito *Jedi Knight*: le sue credenziali sono quindi impeccabili. Due anni fa, quando ha fondato la Infinite Machine, ha portato con sé anche altri impiegati della LucasArts.

Li conosciamo per: *Jedi Knight*.

ATTENDERE PREGO!

Nel giro di pochi mesi scopriremo nuove interessanti informazioni su *NewLegends*.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN UNDICI PAGINE

SPECIALE

IL GIUDICE REBELLION

Di solito basta comprare un fumetto, ma c'è chi non si accontenta...



Robot dotati di sentimenti sono alla base della trama di Gunlok.

Normalmente non ci occupiamo di alta finanza, e le acquisizioni di società – tranne nei casi più eclatanti – interessano relativamente noialtri giocatori. Eppure, ci sono dei casi in cui la cosa potrebbe avere ripercussioni molto interessanti anche su di noi. Questo è successo, per l'appunto, quando il team di produttori Rebellion (responsabili del notevolissimo *Alien vs Predator*, e attualmente al lavoro sul gioco di ruolo robotico *Gunlok*) ha

"La 2000AD può offrire un catalogo splendido "

annunciato di avere acquistato la 2000AD, storica casa editrice di fumetti. Una prima conseguenza di questo sarà, quasi certamente, la nascita di un nuovo fumetto, basato proprio su *Gunlok*, cosa che non ci dispiace certamente, ma la faccenda si fa molto più interessante vedendo cosa la 2000AD ha da offrire agli sviluppatori di Oxford: un fenomenale catalogo di fumetti, storie e personaggi utilizzabili liberamente. Un ovvio candidato per una trasposizione videoludica è il giudice/boia più feroce dei mondo dei fumetti, Judge Dredd – le opportunità per trarne un videogioco notevole ci sono tutte – ma l'archivio della 2000AD offre anche altri spunti, come Rogue Trooper e Slaine.

■ **Aspettiamo notizie su quello che succederà a Judge Dredd – e aspettiamo anche *Gunlok*, in arrivo per l'autunno.**

GIOCHI COMPUTER



TUTTI DARTH VADER CON...

La LucasArts ha annunciato di avere dato il via allo sviluppo di un nuovo gioco di ruolo basato su "Guerre Stellari", che dovrebbe vedere la luce nel 2002. Il gioco (il titolo è ancora sconosciuto) verrà sviluppato con la collaborazione della BioWare, i talentuosi creatori di *Baldur's Gate*, che avranno l'opportunità di esplorare zone dell'universo e della cronologia di Guerre Stellari finora sconosciute. Questo è quanto si sa finora – ma visto il calibro dei nomi coinvolti, noi stiamo già pregustando un capolavoro.

■ **Per altre informazioni, teniamo d'occhio i siti della LucasArts (www.lucasarts.com) e della BioWare (www.bioware.com).**

MICROSOFT TRAIN SIM.

Siamo tutti ferrovieri, dentro...

Con una mossa che definiremmo volentieri "a sorpresa", Microsoft ha annunciato il prossimo arrivo di *Train Simulator*, il primo gioco in cui potremo metterci alla guida dei titani su rotaia. Sviluppato dalla Kuju Entertainment, *Train Simulator* dovrebbe essere estremamente attraente sia per il ferromodellista occasionale, sia per i più esperti conoscitori dei treni, grazie ai sei percorsi e nove locomotive disponibili, che spaziano dall'Orient-Express ai più moderni treni ultraveloci, il tutto con la possibilità di definire condizioni atmosferiche illuminazione e altre variabili.



■ ***Train Simulator* dovrebbe uscire dal tunnel nella primavera dell'anno prossimo.**

MOHO

Sfide di gladiatori surreali in un ambiente futuristico.
PAG. 24



F1 WGP 2000

Un gioco di Formula 1 con un titolo lungo come un circuito mondiale.
PAG. 24



FIFA 2001

A ottobre si torna in campo con l'immortale saga di *FIFA*.
PAG. 26



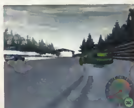
GUIDA/ARCADE

RAGE RALLY

Quattroruote per tutti

Abbiamo già parlato in passato di questo gioco di guida, *Rage Rally*, realizzato dalla Rage Warrington, il nuovo nome della DID (i responsabili per lo sviluppo di titoli come *F-22:ADF*) dopo l'acquisizione da parte della Rage Software. L'approccio di questo titolo è più semplice e più abbordabile rispetto ad altri simulatori più realistici come *Rally Championship*. *Rage Rally* dovrebbe uscire a novembre ma pare che la Rage Warrington abbia firmato un contratto con la Creative Labs per inserire quattro livelli del gioco insieme a una loro nuova scheda. Per quanto abbiamo potuto vedere finora il gioco sembra superbo anche se le simulazioni fisiche non sono estremamente verosimili. La base di ciò che è stato realizzato finora sembra comunque solida e presumibilmente il prodotto finito si avvicinerà agli standard stabiliti da *Colin McRae* e *Rally Championship*. Naturalmente pubblicheremo qualsiasi nuova informazione non appena riusciremo a saperne di più.

■ **La data di uscita, a novembre, sembra essere rimasta inalterata.**





Il gioco offrirà anche la possibilità di sfidarsi in rete.

AVVENTURA

MICHAEL CRICHTON TIMELINE

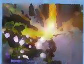
Viaggi nel tempo per tutti!

Crichton è uno scrittore con un pedigree di tutto rispetto (Jurassic Park, E.R.) e potrebbe senza alcun dubbio darsi allo sviluppo di videogiochi. La Eidos, infatti, ha appena firmato un accordo per realizzare la versione PC di un videogioco ispirato a *Timeline*, l'ultimo titolo uscito dalla penna dello scrittore americano. La storia racconta di un gruppo di studenti archeologi che compiono un viaggio nel tempo (OK, non è il massimo dell'originalità) fino al quattordicesimo secolo per salvare il loro professore. L'avventura, comunque, appare simile a *Riven*, con un'interfaccia a "punta e clicca". Non ci resta che attendere ulteriori particolari.

■ ***Timeline* della Eidos è previsto entro Natale.**

PILLOLE

AFFILIAMO LE LAME
I due giochi di ruolo con forti elementi d'azione della serie *Blademaster*, che avrebbero dovuto essere realizzati dalla Ripcord Games, sono ora stati uniti in un singolo prodotto. *Legend of the Blademasters* (per il singolo giocatore) e *Quest of the Blademasters* (un titolo solo per la modalità online) sono ora una singola



forza combinata chiamata *Legend of the Blademasters*. Il gioco, che dovrebbe essere pronto entro la fine dell'anno, offrirà una modalità per giocatore singolo e una versione multiplayer fino a cinque giocatori.

GLI EREDI DEI DRUIDI
Gli sviluppatori tedeschi della CDV (che stanno preparando un gioco di strategia in tempo reale sulla Seconda Guerra Mondiale chiamato *Sudden Strike*) hanno recentemente annunciato l'uscita di *The Heirs of the Druids*, titolo che dovrebbe uscire entro ottobre/novembre. Si tratta di un gioco d'avventura che vede come protagonista un detective di Scotland Yard che deve investigare sul culto druidico. Il gioco dovrebbe comprendere ben 54 locazioni diverse e fornire più di 300 scene con dialogo non lineare e un sacco di rompicapi.

AZIONE/STRATEGIA

MOHO

Un successo per console arriva anche sui nostri monitor.



Dopo aver appena fatto uscire *MoHo* su PlayStation, la Take 2 ha finalmente deciso di rivelare qualcosa riguardo all'uscita della versione PC. È una fortuna che il gioco esca a così breve distanza dal titolo originale e la conversione sembra abbastanza ingegnosa. Dovremo controllare il nostro alter-ego virtuale correndo, combattendo e aprendoci la strada attraverso i diversi livelli e le sfide che ci vengono proposte. Il gioco è stato sviluppato da un gruppo di ex-Bullfrog chiamati Lost Toys, sviluppatori che si sono fatti rapidamente un nome soprattutto per quanto riguarda l'innovazione e la stranezza. *MoHo*, infatti, è decisamente originale (in un certo senso ci ricorda l'arcaico *Marble Madness*) e molto coinvolgente. L'uscita di questa versione è prevista entro l'autunno. Tenteremo di intervistare al più presto gli sviluppatori stessi per avere più notizie possibili riguardo a questo nuovo titolo.


Oltre alla grafica, uno dei punti chiave del gioco è il movimento, nel quale dovremo tenere conto dell'inerzia.

■ **Salvo Imprevisti, *MoHo* per PC uscirà a ottobre.**

GUIDA/SIMULAZIONE

F1 WORLD GRAND PRIX 2000

La Eidos lancia la sfida a *Grand Prix 3*

L'atteso *GP3* di Geoff Crammond è finalmente uscito, ma anche se ci troviamo di fronte al miglior simulatore di Formula uno di tutti i tempi, la concorrenza non si dà per vinta. La Eidos, infatti, ha recentemente annunciato l'uscita del loro prossimo titolo di Formula 1 chiamato *F1 World Grand Prix 2000*. Le prime immagini sembrano ragionevolmente buone e il gioco offrirà tutte le scuderie e i percorsi del Campionato del Mondo di Formula 1 della FIA. Sembra che verrà lanciato come "gioco ufficiale" (un altro?) proprio per il fatto di vantare questa licenza, il che senza dubbio sarà un aiuto non indifferente. Gli sviluppatori, inoltre, sembrano essere stati generosi con le opzioni, inserendo qualsiasi cosa possa venirci in mente, fino ad arrivare alla presentazione in perfetto stile televisivo. La domanda sulla bocca di tutti, naturalmente, è: "Come sarà rispetto a *GP3*?". Lo scopriremo presto.

■ **La Eidos e gli sviluppatori della Eutechnyx presenteranno ufficialmente *F1WGP 2000* a novembre.**



La Eidos entra nel competitivo mercato dei simulatori di guida con un titolo di F1.

SPARATUTTO

RAMBO: FIRST BLOOD

Il marine più famoso del grande schermo torna alla riscossa

Il reduce del Viet-Nam che ha riscosso tanto successo nella serie di film iniziata negli anni '80 sembra finalmente essere pronto per arrivare sui piccoli schermi dei nostri PC. Quello che sembra promettente è il fatto che gli sviluppatori della Illusion Softworks si occuperanno del codice del programma ed è quindi auspicabile che il gioco venga realizzato sul loro sistema Insanity 2, usato attualmente per prodotti quali *Hidden and Dangerous 2* e *Mafia*.

■ ***Rambo* dovrebbe uscire entro il settembre 2001.**



Agriturismo o campo di prigionia?

AZIONE/STRATEGIA

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

La fine dell'epoca dei Voxel granulosi

Dopo il grande successo di *Delta Force 2* la Novalogic ha deciso di realizzare un terzo titolo di questa serie, che non si chiamerà semplicemente *Delta Force 3*, anche perché gli sviluppatori hanno deciso di abbandonare il sistema a voxel, decisamente esoso in termini di risorse, per passare al più comune sistema poligonale. In parte, comunque, i voxel vengono utilizzati, anche se, dalle immagini che si possono ammirare è facile notare come le superfici siano più nette e meno "granulose" rispetto agli scenari degli altri due titoli. Concentrato maggiormente sulla trama, *Land Warrior* avrà l'unità base di una squadra di cinque uomini, mentre i due titoli precedenti erano fondamentalmente una raccolta di missioni solitarie (o in modalità multigiocatore), e presenterà un approccio più realistico.
Le missioni andranno dal recupero di ostaggi e dalla sorveglianza fino ad attacchi a basi fortificate, inoltre il sistema di commenti vocali utilizzato nel secondo titolo tornerà anche in questo gioco attraverso i server NovaWorld della NovaLogic. *Land Warrior* ovviamente presenterà nuove armi, equipaggiamenti e una versione migliorata della modalità cecchino, che già era ottima nei due predecessori...

■ **La NovaLogic spera di poter far uscire il titolo entro l'autunno.**



Le ombre e gli scenari sono possibili grazie a un sistema grafico completamente nuovo.



PILLOLE

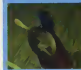
SUA MAESTÀ

La Cyberlore Studios sta continuando a lavorare sui codice dell'espansione per *Majesty*, chiamata (senza troppa fantasia) *Majesty - The Northern Expansion*. Dovrebbe includere tredici avventure e un notevole assortimento di nuovi incantesimi da lanciare contro tutte le bestie feroci. Dovrebbe essere completata entro la fine dell'anno.



AVVENTURE VAMPIRESCHE

I succhiasangue devoti alla modalità "Storyteller" di *Vampire* devono sapere che l'SDK - gli strumenti per realizzare espansioni del gioco - è ora disponibile in rete all'indirizzo www.planetvampire.com e si trova nel CD di GMC di questo mese (diamo un'occhiata nel CD di *Outpost 2*, nella cartella add on/tools vampire). Si tratta di strumenti molto più complicati di quelli che troviamo nel gioco, ma dopo averne capito i concetti base, li troveremo anche molto più potenti.



PILLOLE

UNA LARA, DUE LARE...
Sono passati giusto alcuni mesi dall'annuncio ufficiale dell'interprete del film di *Tomb Raider* (la splendida Angelina Jolie, per chi non lo sapesse), e già il regista Simon West ci informa che il film non rimarrà un episodio singolo. Secondo le sue dichiarazioni, infatti, sono già in cantiere un secondo e un terzo film dedicati alla procace archeologa. Non sappiamo se la Jolie rimarrà parte del cast dopo il primo film – ciò non dovrebbe comunque essere un problema, visto il numero di modelle che finora hanno fatto la parte di Lara...

ESPANSIONE PER *DIABLO II* IN ARRIVO?
Su Internet circolano delle voci (assolutamente non ufficiali!) che suggeriscono la futura uscita di una espansione per il recentissimo *Diablo II*. Mentre il concetto è più che condivisibile (in fondo, la Blizzard pubblicò *Hellfire*, l'espansione per il primo *Diablo*), la parte interessante è che queste voci suggeriscono anche qualcosa su quello che troveremo nell'espansione: segnatamente, la prevedibile valanga di nuovi mostri e oggetti magici – e, soprattutto, due nuove classi, il Druido e l'Assassino. Aspettiamo conferme o smentite...

FACCIAMO SPLASH!
Questo autunno dovrebbe vedere il lancio di *Hydrosports Racing*, un nuovo titolo di corse acquatiche dalla Promethean. Nel gioco potremo scegliere tra venti diverse barche da pilotare, nonché su cinquanta diversi circuiti tra i quali dovremmo poter riconoscere anche luoghi famosi. Chissà se ci sarà anche la possibilità di gareggiare nei canali di Venezia...

AZIONE IN TERZA PERSONA

SERAPHIM

Angeli caduti cercasi...



I Valkyrie Studios, già conosciuti per il degno *Septerra Core*, stanno producendo un nuovo titolo, che si distaccherà non poco dalla precedente esperienza. Parliamo di *Seraphim* (precedentemente conosciuto come *Nephilim*), un gioco nel quale impersoneremo un angelo caduto che si ritrova a combattere sulla Terra. A differenza di *Requiem*, l'altro gioco recente che ci metteva nei panni di un messaggero di Dio, *Seraphim* non ci vedrà combattere per uno scopo più alto – bensì per ottenere il dominio sui poveri esseri mortali.
La grafica sembra più che soddisfacente, e il fatto che venga accompagnata da un sistema di esperienza e caratteristiche in stile gioco di ruolo non può fare altro che aumentare il nostro interesse per questo titolo.


Dalle immagini, sembra lecito aspettarsi una prevalenza di spazi aperti.

■ **Non sappiamo ancora quando i Valkyrie Studios saranno pronti a farci sgranchire le ali.**



CALCIO!

FIFA 2001

Il nuovo FIFA...

Mentre le informazioni sulla settima edizione dello storico *FIFA* sono ancora frammentarie, è stato rivelato il nome del testimonial: nientemeno che Filippo Inzaghi, il famoso attaccante juventino, e iniziano a trapelare le prime schermate di gioco.
Anche da questi primi assaggi, comunque, pare evidente che la EA Sports continui nella strategia di miglioramento grafico continuo del gioco, aggiungendo dettagli e animazioni per rendere sempre più immersivo il suo titolo di punta. Per adesso, non sappiamo ancora esattamente quali altre migliorie ci saranno rispetto alla precedente edizione, ma una cosa è certa: troveremo una modalità per il multiplayer via Internet, e non mancheranno neanche un po' di limatine alla giocabilità generale.

■ **Il gioco uscirà a ottobre (il 26, per essere precisi).**


Sembra che ci sia un po' di tafferugio davanti all'area di rigore...

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

Il *Diablo* ha messo la coda nella lotta serrata per la pole position…

1 - EURO 2000 (Electronic Arts)	GIU 00, 9
2 - Grand Prix 3 (Hasbro Interactive)	AGO 00, 9
3 - Diablo II (Sierra)	AGO 00, 9
4 - F1 2000 (Electronic Arts)	APR 00, 9
5 - Vampire: The Masquerade- Redemption (Activision)	LUG 00, 8
6 - Dark Reign 2 (Activision)	LUG 00, 9
7 - Force Commander (LucasArts)	MAG 00, 7
8 - Shogun: Total War (Electronic Arts)	GIU 00, 9
9 - Starlancer (Microsoft)	GIU 00, 8
10 - Tomb Raider - The Last Revelation (Eidos)	GEN 00, 8
11 - Superbike 2000 (EA/Milestone)	MAR 00, 9
12 - Quake III Arena (id)	GEN 00, 9
13 - UEFA Champions League (Eidos)	LUG 00, 7
14 - Soldier of Fortune (Activision)	APR 00, 8
15 - Dark Project II (Eidos)	GIU 00, 7
16 - Deus Ex (Eidos)	AGO 00, 8
17 - MDK 2 (Virgin)	LUG 00, 8
18 - EverQuest: The Ruins of Kunark (Ubisoft)	LUG 00, 8
19 - Asheron's Call (Microsoft)	MAG 00, 8
20 - Kiss: Psychocircus (Take 2)	AGO 00, 8

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" di Giochi per il Mio Computer!

I PIÙ ATTESI



GESTIONALE/STRATEGIA

TURISTI ALIENI

I giochi gestionali fanno strada e si proiettano nella fantascienza più estrema

Finché esisteranno forme di vita nell'universo, ci sarà bisogno di farle divertire. Non è il motto di un'agenzia turistica dalle ambizioni smisurate, bensì l'etica alla base di *Startopia*, nuovo titolo della Eidos che unisce elementi gestionali a caratteristiche tipiche di giochi strategici alla *Civilization*. Lo scopo del gioco sarà infatti quello di costruire una stazione spaziale in grado di ospitare nove razze aliene, dalle esigenze e dai gusti comprensibilmente bizzarri. Com'è facile immaginare, in base alla nostra abilità, alla prima stazione ne seguiranno altre, fino a costituire un vero impero turistico e commerciale.



OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita in Norvegia e negli Stati Uniti…




NORVEGIA	STATI UNITI
1. The Sims	1. Who Wants To Be…?
2. Euro 2000	2. The Sims
3. C&C Tiberian Sun: Firestorm	3. Force Commander
4. Soldier Of Fortune	4. Star Trek: Armada
5. NFS: Porsche 2000	5. Lego Island

GIOCHI DEL MESE

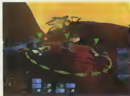
Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!



EURO 2000 (Giu 00, 9)
Gli Europei di calcio offrono lo spunto per rinverdire la passione per il calcio su computer. La formula più attuale del football targato EA è stata ulteriormente migliorata, equilibrando l'efficacia del reparto difensivo. Nomi dei giocatori, formazioni, casacche ufficiali e la possibilità di rigiocare tutti i campionati dal1960.



MDK 2 (Lug 00, 8)
Il seguito di uno dei titoli più azzeccati di sempre non ci lascerà nemmeno il tempo di capire dove eravamo rimasti. Eccoci proiettati nuovamente nello strampalato futuro in cui la terra è minacciata dall'invasione dei malefici Steamriders. Tanta azione, ambienti di gioco impressionanti e tre personaggi dallo smalto inossidabile.



GROUND CONTROL (Ago 00, 8)
Un titolo strategico classico, realizzato con una grafica di grande effetto: in *Ground Control* non saranno gli elementi innovativi a lasciarci a bocca aperta, ma la cura puntuale con cui l'aspetto tattico è stato reso in ogni battaglia. La grande configurabilità delle unità assicura giocabilità ed effetti speciali per tutti i gusti.



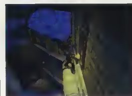
QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)
Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.



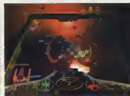
GRAND PRIX 3 (Ago 00, 9)
Se vogliamo solo il meglio da una simulazione di guida, non abbiamo scelta. A quattro anni dal secondo capitolo di questa saga automobilistica, ecco il nuovo titolo che definisce lo stato dell'arte in materia di Formula Uno per computer. Grande giocabilità anche per i piloti meno esperti, cura nei dettagli e realismo innanzi tutto.



SHOGUN: TOTAL WAR (Giu 00, 9)
Un titolo strategico in tempo reale che rappresenta lo stato dell'arte nel suo genere. Saremo un signore della guerra nel Giappone feudale, impegnato in una lotta di conquista senza quartiere. Tanta atmosfera, molte unità e una solida intelligenza artificiale. Da non perdere.



VAMPIRE: THE MASQUERADE (Lug 00, 8)
Un cammino di tenebra attraverso i secoli, una lotta spietata tra vampiri e la ricerca dell'amore eterno. Come resistere al richiamo di questo gioco di ruolo? L'atmosfera è curata nei dettagli, compreso quello di poter controllare fino a quattro compagni di sventure. La "Mascherata" ci attende.



STARLANCER (Giu 00, 8)
Dai creatori della saga di *Wing Commander*, un nuovo gioco che ci condurrà negli spazi siderali. Come piloti da caccia del 45° Volontari, vivremo l'evolversi del conflitto per il possesso del sistema solare. Tra battaglie stellari mozzafiato assisteremo alla nascita di una nuova entusiasmante serie spaziale.



DIABLO II (Ago 00, 9)
Il primo episodio di *Diablo* ha regalato a un numero impressionante di giocatori ore e ore di divertimento, diventando uno dei giochi più amati nella storia del nostro hobby. A distanza di anni, questo capolavoro è tornato, rinnovato nella grafica, con due classi di personaggi in più, ma sostanzialmente invariato negli elementi che lo hanno reso tale.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono inesorabili ma, soprattutto, lenti.

CARMAGEDDON: TDR 2000
(Torus/Sci)



Noie al motore per *Carmageddon: TDR 2000*. Pare, infatti, che il nuovo controverso capitolo del gioco, che ci vede protagonisti di scorribande stradali senza limiti di correttezza, sia stato costretto a una sosta forzata dal meccanico. Un'ultima revisione prima del lancio definitivo che, a questo punto, vede slittare la data verso la fine di settembre. Nel frattempo, inganniamo l'attesa gustandoci il demo contenuto nel nostro CD. Potremo così vedere in anteprima tutte le infrazioni che, molto probabilmente, susciteranno la solita ondata di indignazione e polemiche.

HITMAN: CODENAME 47
(IO Interactive/Eidos)



Hitman si annuncia come un titolo realmente ambizioso, e gli sviluppatori danesi della IO Interactive hanno deciso di prendersi un altro po' di tempo per ultimarlo a puntino. Le speranze di vedere un demo al prestigioso appuntamento dell'E3 sono andate in fumo, e con tutta probabilità non se ne riparlerà fino a Natale. Mentre la tecnologia alla base del gioco è ultimata ed è stata vista funzionare in maniera impeccabile, l'intera opera di creazione dei livelli è ancora in corso. Inoltre, l'estrema versatilità nella fase di progettazione degli omicidi richiede un ulteriore lavoro di bilanciamento.

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

MAN MANO CHE PASSA IL TEMPO, DIVENTA SEMPRE PIÙ IMPORTANTE AVERE UNA "PRESENZA" SU INTERNET È IL MOMENTO PER FARCI UN SITO TUTTO NOSTRO...

Facciamoci vedere in Rete!

Ormai quasi tutti i biglietti da visita hanno indicato a chiare lettere l'indirizzo email della persona, e la cosa non desta più stupore. Invece, quando riceviamo un biglietto da visita che sfoggia anche la famosa scritta "http://", non possiamo evitare di rimanerne incuriositi - e lo stesso vale quando troviamo un indirizzo Web nella firma in fondo a un messaggio di posta elettronica. In realtà, comunque, crearsi un sito non è assolutamente complicato - e con qualche accorgimento, potremo anche ottenere risultati notevoli...

L'idea

Il singolo elemento che può fare la fortuna di un sito è, prevedibilmente, l'idea che sta alla base. Poco importa di cosa si tratti - dalle teorie sulle glaciazioni, alle opere di un pittore, dai videogiochi alle squadre di calcio, sono tutti argomenti che hanno un seguito. Teniamo comunque presente che gli argomenti più popolari (videogiochi, musica, sport e via dicendo) hanno spesso già una moltitudine di siti ad essi dedicati; in questo caso, se vogliamo emergere dovremo trovare un nuovo punto di vista, che ci differenzi dal resto.

L'aspetto

Il Web è, per la maggior parte degli utenti, un'esperienza soprattutto visuale - riuscire ad avere una grafica accattivante è uno dei sistemi più efficaci per invogliare il lettore a procedere nell'esplorazione. In realtà, poco importa lo stile che decidiamo di seguire: quello che conta è pensare prima a come vogliamo che sia il nostro sito. Il nostro suggerimento, comunque, è quello di mantenersi sul semplice per quanto possibile - se scegliamo i

Una classica impostazione per una rivista online, che deve poter mostrare tutti i suoi contenuti "a colpo d'occhio".

CLAN: HTTP://DREAMCATCHER.SPHINX.ORG/

CLAN: ISPAR'S LOST

Tanta passione e tanta voglia di fare.

All'indirizzo http://dreamcatcher.sphinx.org/ troviamo il sito di un clan di *Asheron's Call*, presente sul server Thistledown, chiamato Ispar's Lost (anche se qualcuno lo chiama affettuosamente Kayleigh's Family, dal nome della sua Monarca).

La particolarità di questo clan è sicuramente l'attenzione che rivolge ai suoi membri, facendo dei meeting (una sorta di riunione in cui si analizzano i problemi del clan, si organizzano Quest ecc...) una volta alla settimana. Partecipare a questi meeting è molto divertente: immaginiamoci più di 250 personaggi giocanti sul video, seduti davanti al loro monarca ad ascoltare le sue parole!

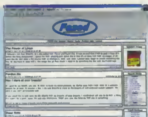
Il sito è molto carino ed è aggiornato più di una volta al giorno, e ha una message board estremamente attiva, nella quale si organizzano anche gruppi di caccia e ci si scambiano oggetti.

Possiamo ammirare la splendida Sword Of Lost Light (la spada più ambita di Asheron's Call) nelle mani di Taka Toka e Kevorkian

Ecco lo schema delle relazioni di lealtà nel clan - o meglio, il loro "Albero Famigliare".

Ecco Kayleigh, la monarca più amata di Dereth.

Ispar's Lost



colori e i caratteri giusti, potremo fare un figurone anche senza utilizzare immagini o animazioni. Naturalmente, se il nostro hobby è il disegno, dovremmo invece metterlo a buon frutto, e creare un sito che si distingua dalla massa anche grazie alla sua grafica.

Il contenuto
Uno dei vantaggi della Rete è che purché si rimanga nei limiti della decenza e della legalità - non dobbiamo rispondere a nessuno di quello che scriviamo e produciamo. Questo però non ci deve far dimenticare che frasi incomprensibili allontanano il visitatore - cerchiamo sempre di ricontrollare tutto quello che scriviamo (anche con un correttore ortografico, magari), i nostri visitatori ce ne saranno senz'altro grati.

La visibilità
Uno dei più logici sistemi per dare visibilità al nostro sito è, ovviamente, fare sì che compaia nei risultati dei motori di ricerca.
La cosa non è complessa: praticamente tutti i motori permettono di aggiungere siti senza problemi, e addirittura possiamo trovare servizi gratuiti che aggiungono il nostro sito a decine di motori alla volta. Teniamo però presente che l'efficienza della cosa dipende da molti fattori, non tutti sotto il nostro controllo, quindi cerchiamo anche di scoprire se ci sono siti già affermati (e con interessi affini al nostro) disposti a inserirci tra i loro collegamenti - facilmente otterremo più visitatori così che dai motori di ricerca.

Il rispetto per il lettore
Un'ultima considerazione: qualunque sia l'argomento a cui abbiamo dedicato il sito, avere rispetto per i visitatori è un cardine del successo. Curiamo i nostri collegamenti (poche cose sono più fastidiose del famigerato "Errore 404"), evitiamo di avere centinaia di finestre che si aprono senza che l'utente lo voglia, non bombardiamolo con informazioni sbagliate o fuorvianti: insomma, evitiamo di fare tutte quelle cose che ci infastidiscono quando le troviamo nei siti altrui.



Un sito dedicato all'arte (in questo caso, si tratta dell'Aerosol Art – i graffiti) può naturalmente permettersi di essere più "pesante" graficamente, purché il risultato sia accattivante.

VOX POPULI

http://www.bibliomania.com
Uno splendido sito, con centinaia di testi classici – da Wilde a Shakespeare alla Bibbia – su cui possiamo anche effettuare ricerche. Nota: Il sito e i testi sono in inglese.

http://www.subwoofer.it
Una pagina personale, molto personale...

http://digilander.iol.it/napoli story/
Un sito dedicato alla squadra partenopea.

http://www.megabasic.cjb.net/
Un sito sul linguaggio di programmazione Visual Basic, con alcuni controlli OCX da scaricare e una interessante guida agli stessi.

http://gmclista.listbot.com/
Il sito per iscriversi alla mailing list (non ufficiale!) di GMC.

L'ANGOLO DI MULTIPLAYER.IT

Questo mese troveremo le mappe selezionate per noi dallo staff di Multiplayer.it sul **CD del gioco completo**, nella cartella \GMC\multiplayer.





CTF-Horus
Questo ottimo livello è ambientato in una valle con due complessi egizi identici. Ognuna delle basi è infatti costituita di tre edifici in serie, con la bandiera nel piano sottoterra dell'ultimo. I piani nel totale sono 4, considerando anche i tetti degli edifici in cui si possono trovare rifornimenti e punti in cui appostarsi. Nel complesso quindi c'è una buona quantità di modi per raggiungere la bandiera e risulta difficile tenere d'occhio tutte le vie. La grafica è sopraffina, con edifici enormi ma molto dettagliati, con buon uso delle texture per le diverse sezioni. Il livello è estremamente esteso e la strada verso la bandiera è lunga. Le stanze sono mediamente ampie e le sezioni all'aperto sono molto frequenti se si sceglie la strada al piano terra, è presente inoltre una parte subacquea per i più intraprendenti. Le armi presenti sono abbastanza varie e soprattutto abbondanti.
Installazione:
Estrarre il file CTF-Horus.unr nella cartella \Maps della directory di *Unreal Tournament*, dopodiché per giocare in modalità pratica selezionare Partita e Inizia sessione di pratica. Scegliere poi Cattura la Bandiera e, successivamente, la mappa CTF-Horus.

CTF-Warfare
Un livello enorme ambientato principalmente in un magazzino militare. Le due basi sono all'interno di bunker e non risultano particolarmente grandi: sono date da due piani, di cui il secondo non è utile, mentre il primo contiene l'ingresso e la stanza centrale dove si trova la bandiera. È possibile penetrare nella base anche attraverso una botola sul tetto del bunker, una pozza d'acqua porta dritta alla bandiera. Tuttavia le tre strade partono dallo spiazzo di fronte ai bunker, che può essere sorvegliato da una torretta mitragliatrice manuale (codice aggiuntivo). La strada verso la bandiera è molto lunga e complessa, al punto che si rischia di perdersi o anche di rifare la strada all'indietro. Infatti, l'interno dell'enorme capannone è strutturato su due piani, è simmetrico rispetto alle basi e differenziato in zone. La strada non è lineare e bisogna muoversi sui due piani per procedere, finendo spesso in vicoli ciechi. La realizzazione grafica è estremamente curata, con tanti dettagli e molti poligoni, ma senza risultare pesante graficamente. Le stanze e corridoi sono variabili come grandezza. Anche l'uso delle texture personalizzate è molto adeguato. Il numero di armi e munizioni è discreto.
Installazione:
Estrarre il contenuto del file zip nella directory di *Unreal Tournament*, dopodichè per giocare in modalità Pratica selezionare Partita e Inizia sessione di pratica. A questo punto, potremo scegliere Cattura la Bandiera e, successivamente, la mappa CTF-Warfare.

I MAGNIFICI 5

http://www.misterprice.it
Se dobbiamo comprare qualcosa, proviamo a fare un salto su questo sito: potremo spesso trovare delle offerte molto interessanti.

http://www.newscientist.com
Un'autorevole rivista scientifica in rete, piena di servizi interessanti e aggiornamenti continui. Peccato solo che sia in inglese.

http://www.corriere.it
Dopo il restyling, il sito del Corriere della Sera è diventato molto più gradevole e accessibile.

http://www.buongiorno.it
Una serie di servizi via mail – potremo ricevere nella nostra casella di posta elettronica messaggi di tutti i tipi, dalle notizie, alle barzellette, alle informazioni finanziarie.

http://www.quattroruote.it
La più conosciuta rivista automobilistica cartacea ha un sito all'altezza delle aspettative, con una ottima sezione di compravendita dell'usato.

ASHERON'S CALL

VOCI DALLE DIRELANDS

Continuano le nostre avventure sul continente di Dereth.

La forza delle Lifestone non è riuscita a salvare Malus Taradon, ma il dio Asheron, lo ha riportato in vita, anche se solo con il nome di Malus. Assieme a lui, accortosi che gli umani stavano soccombendo alla moltitudine di nuovi mostri, ha inviato sulla terra un nuovo minerale, una materia da cui si possono ricavare armi incredibili, le Hollow e le Ravenus. Visto il potere di cui sono già dotate le armi di questo tipo, sono però insensibili a ogni ulteriore incanto. Anche nuove e più potenti armi sono giunte a noi per coloro che utilizzano la staffa come mezzo di morte: il tridente e l'alabarda. Potenti e precise, queste armi hanno riportato in auge i maestri di questa scuola di combattimento, che ora non hanno più nulla da invidiare ai guerrieri con spade. Anche nel continente stesso ci sono stati dei mutamenti sensibili: una nuova isola è apparsa, ancora piena di misteri da svelare, un luogo ghiacciato dove solo gli avventurieri di alto livello possono accedere. La battaglia con gli Shadows sembra invece essere arrivata a un punto morto. Nonostante le Spire siano ancora presenti nelle città e il loro generale faccia ancora capolino tra le montagne, il loro numero si è notevolmente ridotto, cosa che fa sperare ancora in una periodo di calma.
Anche per questo mese è tutto, che Asheron sia con noi!
Malus

Malus Taradon di Craigstone

La desolata isola del nord ricoperta dai ghiacci.

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

In questo ambiente pressoché estivo, qualcuno potrebbe pensare che il vostro fraggatore preferito (cioè io) preferisca l'aria aperta e il sole al gioco online. Niente di più falso! Io aborrisco l'aria aperta e il sole! L'idea stessa di esercizio fisico mi ripugna! Se non mi state vedendo in giro per i server di *Quake 3* e *UT* è solo perché ho avuto la pessima idea di provare *Diablo II* e non me ne sono ancora riuscito a staccare. Prometto che appena raggiungo il 50 livello con il mio Necromante smetto. Nel frattempo, scrivetemi pure a gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it – tra un livello e l'altro cercherò di rispondere...

Cara Nemesis, appena mi sono connesso ho potuto constatare con i miei occhi che sono una potenza vera e propria di *Unreal Tournament*. Quando sono arrivato ero in fondo alla lista, quando è finita la partita ero primo, tanto che mi è sembrato di vedere apparire il nome di Kevorkian, anche se era Kevorkian_2°. Se era lui chiedigli scusa da parte mia per averlo crivellato di proiettili. Vi faccio i miei più sentiti complimenti e se mi pubblicherete vi stimerò molto di più. La forza scorre nelle mie vene come l'amore che provo per te e la vostra rivista.

Ciaociao.
Francesco.

[illegible] chiedo venia per avere [illegible] questa tua missiva alle care manine della Nemesis [illegible] avere imparato che [illegible] quello che riguarda internet [illegible] MIO [illegible] secondo luogo [illegible] faccio i complimenti per avere dimostrato la tua perizia in *Unreal Tournament*. In terzo luogo [illegible] scappellotto [illegible] che [illegible] s'intende [illegible] pensare di avere [illegible] proiettili [illegible] collegato a un server di *UT* [illegible] con quel nome [illegible] fosse successo [illegible] questo caso [illegible] fosse stato [illegible] [GMC]Kevorkian [illegible]

Mi dici la configurazione di tasti che usa Gorman per *Quake 3*? daidaidai
Gnappo (ironmaster@tin.it)

Rispondo [illegible] Ma [illegible] per [illegible] mia invece [illegible] Lan [illegible] e Shotgun [illegible] Plasmagun e BFG [illegible] qualche [illegible]

la attesa della preda...

ULTIMA ONLINE

PER LE STRADE DI BRITANNIA

Macchia Nera ci racconta le novità di *Ultima Online*.







Ecco la banca principale di Serpent Hold, luogo di ritrovo dei giocatori italiani – tanto che la piazza principale di SH è ora detta Piazza Italia!

INDIRIZZI UTILI

- il newsgroup di *UO*: it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
- per iscriversi alla mailing list italiana di UO basta mandare un messaggio di posta in bianco all'indirizzo uo4italy-subscribe@egroup.com
- il sito del mese: http://uo.stratics.com/shard/Siege+Perilous/ per restare in tema con l'argomento del mese qui troveremo tutto su Siege Perilous.

Sui vari server si sta verificando una singolare migrazione. Infatti, tra i 24 server di *Ultima Online* ne esiste uno, Siege Perilous (SP), su cui vive il vecchio spirito di *UO*. Spiegare cos'è è molto difficile, ma una cosa può servire come indicazione: su questo server non esiste Trammel, la versione "all'acqua di rose" delle terre di Britannia. Fino a questo momento sono già una quarantina i giocatori italiani che si sono trasferiti su questo server (potremo trovare l'elenco completo all'indirizzo http://www.sidewnet.com/sp/). La comunità italiana ha fissato la sua base nella città di Serpent Hold. Per arrivarci basta entrare nel castello di Lord British, a Britain e superare il Gate che troveremo appena passata la doppia porta dopo il ponte levatoio sulla destra. Una volta a Serpent Hold, basterà fare un giro della città per trovare qualche italiano disposto ad aiutarci. Ma che cosa ha di tanto speciale questo server da richiamare quasi tutti i più esperti giocatori italiani di *UO*? Con l'aiuto dell'uomo delle FAQ del mondo di Sosana, Marat, e dell'uomo dal fiato d'oro Superciuck cercheremo di spiegare in breve le caratteristiche di Siege Perilous.

La prima cosa che balza all'occhio collegandosi a SP è che c'è un solo slot per i personaggi: potremo quindi averne uno solo invece dei 5 a cui siamo abituati, per cui dovremo imparare a fare soldi e difenderci nello stesso tempo. In realtà, però, le differenze tra questo e gli altri shard sono molto più profonde, al punto di cambiare sensibilmente le strategie di gioco.

Dal punto di vista della crescita del personaggio, abbiamo delle variazioni importanti: l'avanzamento delle caratteristiche è di 6 punti al massimo per giorno reale, e di 1 punto al massimo per ogni ora reale, l'aumento delle skill è molto più lento rispetto alle shard tradizionali, e la maggior parte di queste sono sotto l'influenza del RoT System (Rate over Time). Non stiamo a dilungarci su quest'ultimo sistema, (possiamo trovare spiegazioni approfondite su http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/6103/).

Il mondo di Siege Perilous è molto più impietoso di quelli normali, e la magia non ci aiuterà quanto siamo abituati: infatti, l'incantesimo di Recall è disabilitato nei dungeon, Mark e Gate Travel sono disabilitati, Telekinesis non funziona sui bauli con trappole, Blade Spirit e Energy Vortex sono stati resi meno potenti. Non si può certo dire che le altre classi siano avvantaggiate, comunque: la skill Provocation è basata sulla difficoltà, e gli strumenti musicali sono soggetti ad usura, come le canne da pesca, i bastoni da pastore e le asce per tagliare la legna. D'altro canto, qualcuno che viene relativamente avvantaggiato c'è: gli assassini non subiscono nessuna perdita di caratteristiche alla morte, e possono trovare Wandering Healers rossi dai quali farsi resuscitare. Sempre a proposito di cattive azioni, non si possono rubare oggetti a caso: bisogna usare l'abilità Snooping e selezionare l'oggetto da rubare. Infine, dal punto di vista del guadagno, dobbiamo tenere presente alcune cose: i commercianti (personaggi non giocanti) non comprano nulla – vendono soltanto, e a prezzi triplicati rispetto agli altri shard; in mare troveremo molti meno SOS, e nessuna mappa del tesoro, presenti solo nei corpi dei mostri di terra. E anche quando arriviamo all'agognato tesoro, scopriamo che tutti i contenitori sono difesi da trappole, quasi sempre letali. Il risultato di queste e altre differenze, rende l'esperienza di giocare su SP una specie di ritorno alle origini del gioco, certo molto più emozionante e arduo del solito. Un'altra ragione per pensare a una nuova incarnazione su Siege Perilous è anche la comparsa di alcuni problemi molto fastidiosi sui server tradizionali – uno tra tutti, l'inflazione. Alcuni giocatori disonesti, infatti, stanno sfruttando un errore di programmazione per moltiplicare il loro denaro in maniera esponenziale.

Vediamo con piacere che le lettere stanno aumentando, e cercheremo di rispondere a tutti (nei limiti del possibile!). Nel frattempo, ricordiamo che l'indirizzo è Red_Stain@uomail.com

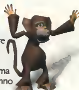
CTRL B a tutti!

Red Stain



Una vacanza a *Monkey Island*: mare, sole, avventure, pirati. Ma, soprattutto, tante risate!

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND





Ci sono momenti inevitabili della vita in cui ci si accorge di essere invecchiati. I diciottenni di oggi sono nati ben cinque anni dopo l'uscita nei cinema di *Guerre Stellari* e non hanno mai vissuto in un era in cui non esistevano i CD. Tradotto in termini pratici, se ci ricordiamo della prima volta che abbiamo giocato con *Monkey Island*, vuol dire l'adolescenza l'abbiamo già superata da un pezzo!

Uscito nel 1990 per due computer che ora non esistono più, *Monkey Island* è stato il primo videogioco capace di strappare un sorriso anche dal volto del giocatore più imperturbabile. Che senso ha tornare a parlare oggi di quella che nel tempo è diventata una trilogia, ma il cui episodio più recente risale comunque a più di tre anni fa (ovvero un'era nel mondo dei computer)? Semplice, si tratta nientemeno che della serie più divertente e appassionante che la storia dei videogiochi abbia mai concepito. Azione, avventura, duelli all'ultima battuta, rompicapo degni di tale nome, il fascino dei Caraibi: il tutto riletto in chiave demenziale, ma mai in maniera gratuita. L'unico elemento svilito dal rapido incedere dei giorni è la realizzazione



tecnica. Ed è per questo che LucasArts ha deciso di ritornare in visita all'Isola delle Scimmie portando con sé una dimensione in più.



Grazie all'aggiornamento del sistema grafico già impiegato da *Grim Fandango*, i personaggi e gli scenari di *Escape* colpiscono piacevolmente. Speriamo di poter dire lo stesso della giocabilità.

L'ULTIMO INSULTO

Escape Form Monkey Island riprende esattamente dal punto in cui ci aveva lasciati il terzo episodio, *The Curse of Monkey Island*. Dopo avere sconfitto per l'ennesima volta il temibile pirata fantasma LeChuck, l'impavido Guybrush Threepwood è finalmente riuscito a coronare il proprio sogno d'amore, sposando l'avvenente Elaine, governatrice dell'isola. La prolungata assenza per luna di miele ha portato gli abitanti dell'arcipelago a considerare defunta la governatrice e a iniziare l'opera di demolizione della sua dimora. Nel frattempo, un subdolo e misterioso politico ha fatto di tutto per riuscire a impossessarsi del controllo dell'isola. Al suo ritorno, Elaine si vede così



costretta a promuovere una campagna elettorale per tornare a prendersi il posto che le è stato tolto con l'inganno; è proprio questo il compito che spetta a Guybrush, cercare le prove legali per dimostrare che Charles L. Charles (questo il nome del politicante - nessun premio per chi indovina la vera identità del personaggio...) è un usurpatore. Man mano che la ricerca di Guybrush prosegue, assume toni sempre più oscuri, che coinvolgono il voodoo e sperimentali protesi artificiali. Il nostro protagonista si ritroverà coinvolto in un minaccioso piano per soggiogare gli abitanti dell'isola con L'Insulto Definitivo - un chiaro riferimento alle sequenze di "duello all'ultimo insulto" degli episodi uno e tre (ricordiamo per chi non c'era che nell'universo di *Monkey Island* la bravura nel duello si misura a colpi di insulto: vince chi riesce ad avere l'ultima parola!).

Vecchie conoscenze dei primi episodi torneranno a farci visita in questa nuova avventura. Non mancheranno Otis, la vecchia sacerdotessa Voodoo, Murray, lo scheletro malinconico e quel ciarlatano di Stan, adesso coinvolto nella vendita di beni immobiliari. Facce e posti noti, dunque, ma anche due inedite locazioni da esplorare: le isole Lucre e Jambalaya.

GENIO E FOLLIA

Nonostante l'ambientazione, *Escape*





L'aspetto degli scenari di *Escape* tradisce il pedigree degli autori, già responsabili di *Sam & Max*: prospettive improbabili e cieli molto stilizzati.

(Sotto) Elaine è finalmente diventata la moglie di Guybrush.

"ALCUNE VECCHIE CONOSCENZE DEI PRIMI EPISODI TORNERANNO A FARCI VISITA!"



Quando meno uno se lo aspetta ecco che ricompare sulla scena lo spietato fantasma del pirata LeChuck. Non potrebbe essere un episodio della serie, altrimenti.



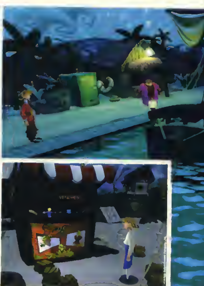


Il nostro eroe fa pratica con il suo nuovo corpo di poligoni.

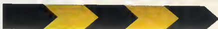




Gli autori di *Sam & Max* non fanno rimpiangere l'assenza di Ron Gilbert, ideatore della serie e dei primi due episodi.



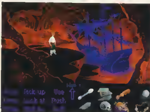
C'ERA UNA VOLTA...



LA STORIA DELL'ISOLA DELLA SCIMMIA

The Secret of Monkey Island 1990

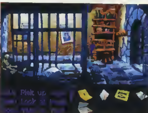
L'avventura capostipite, firmata da Ron Gilbert, introduce uno sconquassato Guybrush Threepwood, aspirante pirata senza alcuna esperienza e con buffi pantaloni. Nella sua ricerca di nuove emozioni Guybrush si imbatte nel famigerato fantasma del pirata LeChuck. Compare inoltre Elaine Marley e viene introdotto il duello



degli insulti, in cui la vittoria viene decretata in base all'acume della propria lingua piuttosto che a quello della lama. Nonostante la grafica scarna, l'inventiva degli enigmi e la stramberia dei personaggi decretarono il successo di *Monkey Island*.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge 1992

Considerato il migliore da parte della nutrita schiera di fanatici (almeno finora), *Monkey Island 2* non si preoccupa assolutamente di cambiare formula, ma solo di calcare la mano sugli aspetti vincenti del predecessore. Una vicenda molto più lunga e suddivisa in capitoli, rompicapo più complessi e sempre ispirati, il ritorno dei vecchi personaggi e l'umorismo raffinato sono gli elementi che hanno contribuito a rinforzare il carattere di *Monkey Island* come marchio di successo. Inoltre, il finale di *Monkey Island 2* può essere considerato il migliore o il peggiore di tutti i tempi a seconda dei punti di vista. Il



segreto di Monkey Island veniva rivelato, ed era davvero sconcertante, tanto che un seguito sembrava quasi improbabile.

The Curse Of Monkey Island 1997

Il terzo attesissimo episodio vide finalmente la luce negli ultimi sgoccioli del '97; com'era prevedibile, si rivela subito il capitolo graficamente più bello della serie, con splendidi disegni animati, degni di rivaleggiare con le migliori produzioni Disney. Più di 8000 le righe di dialogo e, per la prima volta, tutte interamente doppiate da attori professionisti. Tuttavia, forse a causa dell'assenza di Ron Gilbert, l'umorismo non possiede la stessa verve dei capitoli precedenti, alcune situazioni risultano fin troppo bizzarre e la struttura classica finisce in parte rovinata da inutili mini-giochi d'azione. Si tratta pur sempre di uno dei migliori esempi del genere avventura.

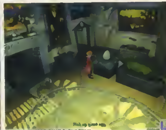


La straordinaria caratterizzazione dei personaggi è uno dei punti di forza della serie.









Diverse inquadrature rendono più dinamica l'esplorazione delle locazioni.



La saga di *Monkey Island* ha sempre puntato molto sulle situazioni paradossali che necessitano di una buona dose di ironia per riuscire a venirne a capo.

rappresenta comunque un punto di svolta per la serie. Quando Ron Gilbert, autore dei primi due episodi, lasciò la LucasArts per fondare prima la Homungous Entertainemnt e poi la Cavedog, tutti pensammo che il successivo episodio di *Monkey Island* non sarebbe riuscito a reggere il confronto con gli straordinari precedenti. Avevamo torto. Per questo nuovo capitolo sono stati messi a capo del progetto Michael Stemmle e Sean Clark, che già avevano preso parte alla realizzazione dei precedenti episodi.

I due militano alla LucasArts già da dieci anni e, dopo un periodo di separazione creativa, hanno deciso di tornare a unire le forze per il nuovo capitolo della serie quando: "Fissando una tortilla ci è sembrato di vedere l'immagine di quella che avrebbe potuto essere la testa tridimensionale di Guybrush Treepwood".

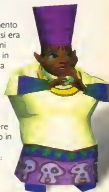
I precedenti che i due autori si portano sulle spalle rispondono al nome di *The Dig*, splendida quanto sotto stimata avventura fantascientifica, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* e il superbo *Sam & Max Hit The Road*, ancora più bizzarro e demenziale della saga di *Monkey Island*. Tuttavia, come confermano gli autori: "Ci siamo intenzionalmente rivolti a un tono tipico da *Monkey Island*. Riconoscerete il marchio della serie negli scambi di battute tra i personaggi e vi imbatterete nella stessa comicità surreale degli altri episodi. *Sam & Max* aveva un proprio stile e una propria sensibilità e, per quanto potesse essere divertente, non è certo quello che vogliamo raggiungere con questo progetto. Tuttavia, visto che siamo le stesse persone che hanno scritto *Sam & Max*, parte dei toni di quel gioco finirà anche in questo progetto".

"LA SFIDA MAGGIORE È STATA MANTENERE INTATTO LO STILE DEI PRECEDENTI EPISODI"

Come *Sam & Max*, anche *Escape* contiene numerosi riferimenti alla cultura "pop", riferimenti che potrebbero sembrare decisamente fuori luogo all'interno dello scenario, come il ristorante Planet Threepwood (parodia della famosa catena Planet Hollywood). Gli autori sono però convinti di aver trovato la formula giusta: "La serie di *Monkey Island* non ha mai avuto a che fare con un'accurata ricostruzione storica, quindi riteniamo che sia divertente condire il tutto con un po' di modernità e ricorrere ad alcuni elementi della cultura popolare, almeno fintanto che i personaggi riescono a mantenere intatto il proprio carisma".

INEVITABILMENTE 3D

Ma certo non è questo il cambiamento più significativo nella serie. Chi già si era scandalizzato per la grafica a cartoni animati del terzo episodio scatterà in piedi urlando come un ossesso alla notizia che *Escape* è tutto in 3D. Comunque, c'era da aspettarselo. Nessuno al giorno d'oggi vuole più avere a che fare con delle immagini statiche, e questo vale soprattutto per le avventure, genere già di per sé poco dinamico. Detto in altri termini (quelli delle scombussolate menti degli autori): "Ci sentivamo lasciati indietro e volevamo tornare in testa al gruppo. Non ne potevamo più di





SPECIE IN VIA DI ESTINZIONE

CHE FINE HANNO FATTO LE AVVENTURE GRAFICHE?

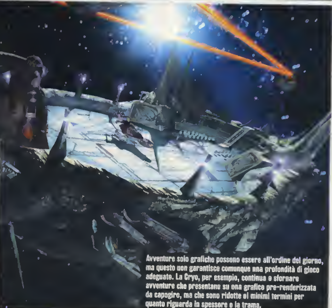
Nei primi anni '90, quando fece la sua comparsa *The Secret of Monkey Island*, le avventure e i GdR dominavano completamente la scena dei giochi per PC. I GdR arrivarono quasi ad estinguersi a metà degli anni '90, quando i primi giochi d'azione decenti cominciarono a invadere il mercato PC, ma la loro popolarità non ha mai smesso di crescere, tant'è che oggi rappresentano addirittura uno dei generi più apprezzati dal pubblico. Lo stesso non può certo dirsi per le avventure: riuscire a trovare in negozio un titolo appartenente al genere è molto più complicato di qualsiasi enigma si possa poi ritrovare all'interno del gioco. E, tuttavia, le avventure migliori sono riuscite a superare quasi indenni il passare degli anni, a differenza di giochi come *Doom* o *Dune*, che solo i nostalgici possono avere il coraggio di reinstallare sul proprio computer, giusto per commiserarsi un po'. Ma allora perchè questa penuria di titoli? Non c'è dubbio che le avventure furono il primo genere di gioco a svilupparsi su PC perchè molto semplici da programmare. I primi PC offrivano infatti capacità grafiche risibili e quindi scrivere un'avventura testuale e, nel caso, aggiungere qualche schermata statica a mo' di illustrazione, era molto più fattibile che non la realizzazione di uno sparatutto.
Ora che la tecnologia dei componenti PC ha fatto passi da gigante ci si chiede come mai non ci si sia assistito ad un corrispettivo balzo nell' evoluzione del genere. Il vero problema è che per sviluppare una buona avventura occorre un investimento incredibile in termini di tempo. Per la realizzazione di un clone qualsiasi di *Tiberian Sun*, per esempio, occorre meno di un anno. inoltre bisogna considerare la natura stessa delle avventure, che offrono un tipo di interazione molto più rarefatta rispetto a quella forsennata dei giochi d'azione, oggi tanto richiesti e acclamati dal pubblico. È chiaro che, messi di fronte alla scelta tra una frenetica ora di gioco passata a correre e a sparare all'impazzata e un'ora avanti e indietro per la stessa schermata cercando un punto in cui cliccare e tentando ogni possibile combinazione d'oggetti per poter aprire una porta, gran parte dei giocatori non proverebbe nemmeno a prendere in considerazione la seconda opportunità.
Un altro limite delle avventure è legato alla longevità: si tratta di giochi che, una volta risolti, non ha più senso riprendere in mano. Ecco quindi che questo genere può essere considerato vittima del tempo. Tuttavia, come un buon libro può lasciare un segno più marcato rispetto a un film qualsiasi, allo stesso tempo le migliori avventure si ricordano molto più a lungo di un qualsiasi clone di *Quake*.



Ufficialmente il gioco più conosciuto di tutti i tempi – in termine di vendite – è un'avventura: *Myst*. Ok, "cartolina-interattiva-in-computer-grafica" come definizione è più appropriata.



Insieme a LucasArts, Sierra è uno dei pochi sviluppatori che continua a prendere sul serio il genere delle avventure. *Gabriel Knight 3* è l'ultimo coraggioso tentativo per rinverdire i fasti di un tempo.



Avventure solo grafiche possono essere all'ordine del giorno, ma questo non garantisce comunque una profondità di gioco adeguata. La Cryo, per esempio, continua a sfornare avventure che presentano un grafica pre-renderizzata da capogiro, ma che sono ridotte ai minimi termini per quanto riguarda lo spessore e la trama.

sentire gli altri usare brutte parole come "alpha-blending" e non essere capaci di rispondere con un qualsiasi aneddoto su uno strano effetto di deformazione. Anche se, a ripensarci, forse questo poteva essere proprio un buon motivo per non passare al 3D...".

Comunque sia, il passaggio in 3D ha avuto dei vantaggi pratici non indifferenti. Come per esempio il fatto di non dover più disegnare ogni personaggio da 16 angolazioni differenti per poter realizzare un unico tipo di animazione. "La sfida maggiore è stata mantenere intatto lo stile dei precedenti episodi e allo stesso tempo progredire verso il 3D," dicono gli autori. "Siamo ancora sbalorditi dai risultati ottenuti dai nostri grafici".
La giuria non ha però ancora avuto modo di esprimere il proprio parere sulla questione. A giudicare dalle immagini rilasciate alla stampa, alcune locazioni sembrano un po' spoglie e il livello di dettaglio che si può ottenere in un disegno a mano libera può solo essere sognato in un mondo di poligoni. A volerla dire tutta, lo stesso Guybrush sembra intagliato nel legno in maniera un po' troppo realistica, ma probabilmente non faremo fatica ad abituarci.

Escape usa una versione avanzata del sistema grafico che già aveva dato vita al magnifico *Grim Fandango*, con l'aggiunta di fondali statici per garantire quel livello minimo di dettaglio precluso dall'utilizzo di soli poligoni.









(Sinistra) Qualcosa di folle sta per accadere... (Sopra) Un misterioso tempio voodoo. Varrà la pena entrare?

SEMPLICE E PULITO

Escape riprende pure il sistema di controllo del personaggio da *Grim Fandango*, sostituendo il "punta-e-clicca" dei precedenti episodi con la pressione dei tasti cursore. Anche questa novità potrebbe richiedere tempo per essere assimilata... cinque minuti buoni, almeno! Fortunatamente, il sistema di gestione dell'inventario di *Grim* è stato revisionato e ora garantisce un controllo degli oggetti più intuitivo e diretto: "Piuttosto che avere una schermata separata, abbiamo scelto di usare l'ambiente tridimensionale per poter manipolare gli oggetti dell'inventario; questi sono sospesi sulla testa di Guybrush ed è possibile ruotarli, esaminarli, selezionarli e combinarli come in una qualsiasi avventura". Un altro cambiamento riguarda la struttura di gioco: al posto della forsennata pressione del tasto sinistro del mouse per cercare un indizio o un oggetto nascosto nella schermata - uno dei limiti fondamentali dei giochi d'avventura d'altri tempi - ora appare un messaggio ogni volta che il protagonista si trova vicino a un oggetto o a un personaggio. Magari non è così sofisticato come il metodo impiegato da *Grim* (Manny ruotava la testa in corrispondenza di un oggetto rilevante), ma è comunque funzionale. L'accompagnamento musicale e le voci dei doppiatori rappresentano ancora uno dei punti di forza del gioco e, se si vuole credere alle parole del dinamico duo, sono state fatte più di sessanta audizioni per il solo ruolo di una scimmia. Un'altra buona notizia riguarda l'assenza di noiose sequenze d'azione. Come il precedente episodio, per venire a capo del gioco occorreranno circa 30 ore, e tutte le critiche rivolte al poco remunerativo finale di *Curse* verranno ripagate da una sequenza "almeno 20 volte più grandiosa di quella dei precedenti episodi di *Monkey Island* messi insieme!"

FASCINO ANTICO

Anche se *Monkey Island* non sarà in grado di liberare dal coma vegetativo il genere delle avventure, sarà comunque il migliore tentativo che vedremo quest'anno - e forse pure il prossimo... Stemmle e Clark sono seriamente intenzionati a "realizzare il migliore *Monkey Island* di sempre". Con un pedigree come il loro e come quello della LucasArts è difficile non dare credito a queste parole. Chiediamo loro quale aspetto di *Escape* ci lascerà più esterrefatti ed ecco cosa rispondono: "Questa sì che è una domanda difficile. Qualcuno potrebbe rimanere affascinato dalla nave pirata dipinta di rosa, altri dalle sentenze di una termite gigante sospesa su una corda tesa nel vuoto. Oppure potrebbero essere le scimmie... Tutti amano le scimmie. Sì, ci saranno molte più scimmie in questo gioco che in tutti gli altri. Messi insieme, ovviamente. Legioni di scimmie, davvero".

Escape From Monkey Island è destinato a uscire prima o poi questo autunno. Per vecchi sentimentali come noi questi giorni non arriveranno mai abbastanza in fretta!





LO SPLENDIDO HALO

Al contrario di tanti esempi di bellezza grafica, questo gioco sembra avere anche cervello e anima.

Quanto meno sappiamo di qualche cosa, tanto più è probabile che ci incuriosisca. Questo potrebbe essere il caso di *Halo*, di cui, a parte qualche immagine, non è che si sappia ancora molto. In effetti, a riprova di quanto detto, all'E3 di Los Angeles, la convention più famosa per giochi elettronici, la coda per ammirare questo gioco ha raggiunto dimensioni ragguardevoli, più adatta, nell'immaginario collettivo, a una rockstar.

Tra le poche informazioni certe che circolano, una riguarda la trama e l'ambientazione, che ricorda una delle creazioni più curiose della fantascienza: Ring World di Larry Niven. Per incominciare a capire cosa ci proporrà *Halo*, è bene notare che nel mondo ad anello non esiste l'orizzonte, visto che tale pianeta è piatto e quindi la visuale non subisce gli effetti della curvatura che producono l'orizzonte. Non è così ovvio, quindi, dire che questo gioco ci permetterà di gustare appieno questa particolarità fisica, lasciando che il nostro sguardo si perda nell'infinito. I protagonisti di *Halo* sono i



Ecco uno dei pochi mezzi volanti che vedremo, agili e veloci saranno nemici temibili.

"HALO PROMETTE DI ESSERE IL SOLITARIO TERMINE DI PARAGONE"

membri dell'equipaggio di una nave umana, mandata nell'anello a recuperare la tecnologia che ne ha permesso la costruzione. Sfortunatamente un'altra razza aliena, i Covenant, è già arrivata, anche essa interessata alla stessa tecnologia. Al contrario degli umani però, gli alieni sono presenti in gran numero e per nulla amichevoli. La cosa è intuibile da dichiarazioni come "La vostra distruzione è frutto della volontà degli dei e noi siamo il loro [illegible]. Anche se questa trama è [illegible] certamente basata sulla penna di un [illegible] re, potrebbe passare in secondo piano di fronte alla bellezza di *Halo*. Se già le immagini che possiamo qui ammirare sono in grado di lasciare a bocca aperta, immaginiamoci che cosa possa essere il vivo dell'azione. Per essere più chiari, *Halo* promette di essere il solitario termine di paragone in cima alla vetta, mentre tutti gli altri si affannano ancora alla base.

Inoltre, la simulazione delle leggi fisiche per ogni oggetto e situazione è incredibilmente realistica. Dalle cartucce dei proiettili, alla jeep che saltella da una buca all'altra, al fungo di un esplosione, tutto è calcolato e reso in tempo reale. Vista l'evoluzione di alcuni videogiochi, si sarebbe giustificati nel pensare che i requisiti minimi rendano *Halo* accessibile solo a poche ricche università e fondazioni. Per la gioia di tutti gli appassionati, non è così e se è certamente vero che non girerà mai su un P166, pare che risultati più che accettabili si possano ottenere da un PII 450 e da una scheda video dell'ultima generazione.

Con queste premesse sembrerebbe che rimanga un ultimo, fondamentale dubbio: *Halo* è divertente? La risposta è affermativa, visto



Anche la tecnologia dei Covenant risponde a una precisa filosofia costruttiva.

che la grafica e la trama contribuiscono a creare un epico solitario d'azione, oppure, in rete, un gioco di squadra dalla raffinata strategia. *Halo* infatti, divide nettamente le due parti, cioè il gioco in solitario e il gioco in rete, per garantire che entrambe divertano al massimo. Più in generale, noi prenderemo le parti di un soldato pesantemente armato in missione di ricognizione per la disgraziata spedizione umana. Mentre, ovviamente, incontreremo altri soldati umani, dobbiamo pensare a un'interazione più narrativa che tattica. In altri termini, gli altri soldati sono un mezzo per rendere più appassionante la trama e non, invece, una risorsa a livello tattico. Per questo motivo i nostri commilitoni sono più fragili di noi e destinati a prendersi il primo colpo al nostro posto. D'altra parte, se così non fosse, potremmo essere noi il bersaglio di un cecchino Covenant nascosto in un lontano bunker con il risultato di morire senza preavviso cosa piuttosto noiosa. Se invece il colpo raggiungerà uno dei nostri compagni le nostre false sicurezze verranno svelate, la

"LA SIMULAZIONE DELLE LEGGI FISICHE È INCREDIBILMENTE REALISTICA"

nostra adrenalina schizzerà mentre cerchiamo una copertura, ma saremo ancora vivi. Un bel guadagno in termini di divertimento e giocabilità, no? Se vogliamo un altro esempio, calzante per gli appassionati di fantascienza, si potrebbero citare gli uomini della sicurezza di "Star Trek", quelli con la divisa rossa. Anche loro sono destinati a tragica e prematura morte, con il più alto scopo di aumentare la tensione dell'episodio.

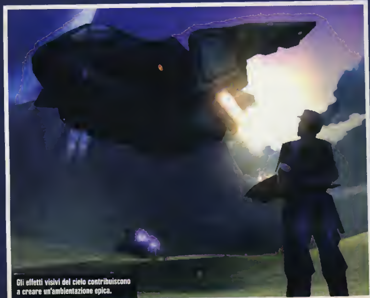
Quello che dovrebbe cambiare piuttosto radicalmente rispetto ai primi comunicati, sono le visuali del gioco. Infatti, anche se all'inizio la Bungie, cioè lo sviluppatore, aveva parlato insistentemente della visuale in terza persona, ora pare più probabile l'ipotesi di visuale miste cioè un connubio tra prima e terza persona. L'esatta ripartizione tra i due tipi non è ancora chiara, ma è evidente che usare un fucile da cecchino in terza persona, senza una finestra apposita, sarebbe praticamente impossibile. D'altro canto, la Bungie non vuole rinunciare alla visione periferica della terza persona per cui si è scelta una soluzione intermedia, con la visuale in prima persona in posizione di vantaggio. I controlli non dovrebbero essere

Il trasporto umano è in grado di muovere uomini e mezzi.

particolarmente complicati, a livello di un qualsiasi sparatutto in prima persona, con qualche mossa meno tradizionale, ispirata ai giochi a piattaforma. Probabilmente si parla di salti e di schivate come se ne vedono nei film d'azione, alla Van Damme per capirci. A questo punto, se non si potesse strisciare sarebbe piuttosto strano, anche perché visto il livello di qualità grafica, ogni aspetto del terreno può e deve essere sfruttato come un potenziale vantaggio tattico. Non solo *Halo* punta a permettere i combattimenti in ogni tipo di ambiente, con le dovute differenze, ma dovrebbe consentire di sfruttare come copertura tutto quello che potremo vedere. In compenso dovremo rinunciare ai combattimenti volanti. A parte gli hovercraft dei Covenant (chiamati Banshee), non ci saranno molti altri mezzi volanti in *Halo*, che, d'altra parte, vuole simulare il combattimento terrestre.

Guardando invece alla modalità multigiocatore, il gioco dovrebbe essere caratterizzato da fulminee penetrazioni nelle linee nemiche e altrettanto rapide battaglie difensive, in cui ovviamente il lavoro di squadra sarà fondamentale. Al momento, questa è la sezione più avanzata quanto a lavorazione, visto che gli sviluppatori vogliono essere sicuri che ogni sezione e ogni arma funzioni correttamente. Questa attenzione particolare è dovuta alle emozioni, più vive, che caratterizzano le partite in rete. Se infatti, nel gioco in solitario si può essere più pazienti, nella modalità multigiocatore un'arma o un ambiente che non funziona al meglio possono essere fonte di notevoli frustrazioni. Sarà poi possibile ricoprire vari ruoli, anche se saranno più fluidi rispetto alla norma attuale e, in sostanza, verranno definiti dall' equipaggiamento. In altre parole varrà il detto "Dimmi come ti armi e ti dirò chi sei". Se quindi, un avversario imbraccia un fucile da cecchino, potremo aspettarci tattiche basate sulla bassa osservabilità e sulla sorpresa. Se invece dovesse impugnare un fucile a pompa, tenterà di raggiungere il più rapidamente possibile il suo bersaglio per far valere poi il suo devastante potere di fuoco. Chi invece impugna la combinazione fucile d'assalto/lanciagranate sarà ben preparato per assaltare postazioni fisse e per dare l'indispensabile supporto di fuoco alla sua squadra. È anche previsto il combattimento corpo a corpo, con una certa preferenza per le lame, di solido metallo per gli esseri umani e d'energia per gli alieni. Correttamente, l'ambito di impiego delle armi bianche è più limitato e legato magari alla sorpresa. Un grande classico sarà l'avvicinamento silenzioso a una sentinella e la sua successiva eliminazione, mentre tentativi di assalto all'aperto, come peraltro è stato abbondantemente dimostrato, servono solo come tentativi di suicidio.

Per fare in modo che queste differenze tra i ruoli abbiano un senso, ci sarà un limite al numero di armi che potremo portare. Sarà comunque possibile prendere armi dai caduti , in modo da permettere di variare il proprio ruolo a piacere. Anche se in un'altra ottica, questo è particolarmente importante nelle partite in solitario, dove sarà fondamentale



Gli effetti visivi del cielo contribuiscono a creare un'ambientazione epica.

Il cannone montato sulla jeep ci dà quell'indispensabile connubio di potenza di fuoco e manovrabilità.

usare la tecnologia dei Covenant contro loro stessi. Un'altra cosa che non vedremo in Halo sono livelli di protezioni diversi, con tutti i personaggi vulnerabili allo stesso modo. In altre parole, tutti, all'interno del proprio schieramento, saranno equipaggiati con lo stesso tipo di armatura e, per esempio, non vedremo l'alieno più corazzato. Quello che cambierà il livello di protezione saranno i veicoli. La maggioranza potrà trasportare un certo numero di passeggeri, per esempio la jeep basilare ne porterà tre, mentre i carri armati, oltre al guidatore e al cannoniere, ne trasporteranno fino a quattro. L'idea è che i mezzi aiutino i giocatori e non si trasformino in trappole mortali. Se quindi un veicolo viene colpito, i passeggeri rimarranno illesi, mentre solo il guidatore potrà subire dei danni.

"VARRÀ IL DETTO "DIMMI COME TI ARMI E TI DIRÒ CHI SEI"

A parte [illegible] permette di essere [illegible] in questo caso [illegible] al terreno. [illegible] che [illegible] singola [illegible] terreno. [illegible]

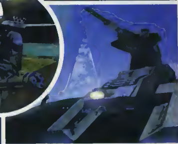
[illegible] che [illegible] effetti della fisica [illegible] punto di [illegible] tutti gli effetti [illegible] dei [illegible]

[illegible] pe[illegible] dominare il [illegible] tali da ridurre [illegible] che un'u[illegible] da [illegible] versatilità di [illegible] praticamente [illegible]

Si sta te[illegible] varietà di te[illegible] più agile [illegible] tipo "mordi e [illegible]" [illegible] ritirarsi su t[illegible] me[illegible] possono a[illegible] il [illegible] in cui si svol[illegible] più [illegible] quello della [illegible] ci porterà sulla [illegible] interessanti effetti [illegible] gravità. Tra le varie [illegible] stata presa in [illegible] dall'anello pla[illegible] piatto, si pot[illegible] che [illegible] oltrepassarne il [illegible] non è [illegible] che un gigantesco [illegible] ce non [illegible] ai malcapitati, [illegible] del b[illegible] re

Le spade d'energia aliene sono armi fin troppo temibili.

Nuvola dense di pioggia, un raggio di luce che filtra e un alieno aggressivo. Cosa c'è di più romantico?



da un mondo (!), ma anche, più importante, all'atmosfera di disperdersi nello spazio.

A parte questo, ci saranno delle considerevoli differenze tra le mappe per il giocatore singolo e quelle per le partite in rete, in particolare, le mappe per Internet saranno un po' un caso a parte, visto che vengono concepite essenzialmente per permettere di sfruttare appieno le varie modalità di *Halo* per il gioco in rete.

Tutte le partite di questo tipo sono state prese in considerazione e verranno usati i nomi tradizionali, per permetterne l'immediato riconoscimento.

Così la partita "Cattura la Bandiera", pur avendo qualche novità rispetto agli altri giochi, non cambia radicalmente il suo scopo o la sua natura. È anche prevista una partita definita "Ogre", in cui uno dei giocatori prende le parti di una massiccia entità biomeccanica, pesantemente armata, con lo scopo di distruggere determinati obiettivi, mentre gli altri giocatori dovranno tentare di eliminarla. Chi riesce nell'intento, può sostituire il giocatore precedente nel ruolo di "Ogre".
Per il gioco in solitario, invece, tutte le aree saranno collegate, per permettere il massimo livello di pianificazione. Però, benché i livelli di *Halo* siano molto vasti, oltre che collegati tra loro, le voci che sono circolate riguardo un possibile mondo completamente a nostra disposizione, sono ovviamente false.

Ci saranno quindi degli ostacoli, magari naturali, per chiudere i vari livelli, anche se poi effettivamente all'interno dei livelli si tenta di dare al giocatore la massima indipendenza e interazione.

L'ultimo e più pressante enigma da sciogliere, almeno per i giocatori, è la data di uscita di questo capolavoro. Teoricamente, la fatidica data sarebbe fissata intorno alla fine dell'anno, ma, anche se al momento non sembrano esserci gravi problemi, il fatto stesso di dover giungere al termine di così tante strade, lascia presumere che l'uscita di *Halo* debba essere spostata più avanti. Purtroppo, con tanta carne al fuoco, non dovremmo stupirci se ci sarà da aspettare fino alla primavera prossima. Viste le premesse, tanta attesa dovrebbe essere abbondantemente ricompensata.

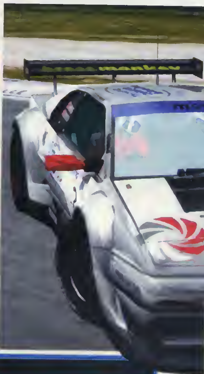
ATTENZIONE!!!

Tutto quello che abbiamo visto e letto in queste pagine potrebbe rimanere soltanto un bel sogno per gli utenti del Personal Computer. Poco prima di andare in stampa abbiamo infatti ricevuto la notizia che la Bungie, il gruppo di sviluppatori che sta lavorando su *Halo*, è stata acquisita dalla Microsoft. Secondo indiscrezioni, sembra che il colosso di Redmond sia intenzionato a far proseguire lo sviluppo del gioco soltanto nella sua versione per X-Box, la futura console di Microsoft. La notizia non è ancora sicura al 100%, anche se la decisione sembra ormai presa. Nel prossimo numero avremo notizie più precise.

WORLD SPORTS CARS

I videogiochi di guida stanno per essere fatti completamente a pezzi!





Potremo provare l'auto su un percorso apposito o persino nel parco macchine prima dell'inizio della gara.

ISTANTANEA SU: WORLD SPORTS CARS

Casa: Empire
Sviluppatore: West Racing
Genere: Guida
Requisiti di sistema: II 300, 32MB RAM, Scheda 3D
Internet: www.empire.co.uk
Data di uscita: Natale
Perché aspettarlo: Un'atmosfera e un livello di dettaglio quasi perfetti.

PER quanto un gioco di guida sia realistico, c'è sempre, ovviamente, una certa differenza tra le auto viste nel gioco e quelle reali: spesso in questo genere il punto risiede nell'imparare bene il percorso, piuttosto che conoscere in ogni singolo dettaglio la nostra macchina da corsa. *World Sports Car* ci farà sporcare le mani con la simulazione di auto da corsa più realistica e dettagliata mai vista.

Gli sviluppatori della West Racing vogliono non soltanto ricreare l'eccitazione della gara tra la luce verde e la bandiera a scacchi, ma anche tutta la tensione prima della corsa, le riparazioni durante l'impegno e gli aggiustamenti successivi. Sarà possibile guidare l'auto fuori dal camion che la trasporta, entrare nei box e attorno alla pista prima di allinearsi sulla griglia di partenza E se ci sentiamo particolarmente creativi, potremo uscire dai confini della pista per dare un'occhiata intorno. La fermata ai box durante la gara costituirà un vero e proprio sotto-gioco completo totalmente controllato dal giocatore. Dovremo attaccare il tubo flessibile dell'aria, usare il giusto strumento per cambiare le gomme, selezionare il nuovo tipo di pneumatico, sostituirlo e utilizzare di nuovo lo stesso tipo di strumento per assicurarlo alla ruota. Cambiare i pneumatici, comunque, sarà soltanto uno dei compiti più ovvi

"LA FERMATA AI BOX DURANTE LA GARA COSTITUIRÀ UN VERO E PROPRIO SOTTO-GIOCO"

QUESTIONE DI PANNELLI

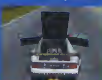
Ognuna delle dodici auto è modellata in modo da riprodurre in ogni dettaglio l'oggetto reale. Ogni flap, ogni pannello, ogni spoiler, ogni cosa che può essere aperta o smontata, staccata o svitata. I modelli fisici realistici consentono anche di perdere pezzi durante la gara, e ogni parte viene definita individualmente in modo da poterla osservare con l'occhio critico di un meccanico, consentendo di vedere le parti interne, il motore e sistemare ogni dettaglio in modo da personalizzare la propria auto. È persino possibile andare in gara togliendo la carrozzeria e rimanendo sullo scheletro di base, anche se ovviamente non è consigliabile.



Ecco un'auto con la copertura rimossa in modo da mostrare il sistema di telecamere interne.



I piloti delle Mercedes amano sistemare flap e spoiler in modo da attirare l'attenzione.



Una Lotus degna di James Bond mostra il lanciafiamme installato dal mitico Q.





Il livello di dettaglio nei modelli delle auto è senza precedenti, e anche i rapporti fisici promettono di essere più realistici che mai.



Possiamo tenere d'occhio i piloti con le telecamere interne.

che sarà possibile effettuare durante le soste ai box. Potremo aggiustare manualmente i livelli dei fluidi, fare rifornimento, cambiare altre componenti chiave. C'è persino un secchio di acqua saponata e uno straccio per ripulire le parti che si sono sporcate. Non sappiamo se tutto questo porterà anche a incidenti ai box con meccanici che cadono a terra o che corrono in fiamme, ma forse sarebbe chiedere un po' troppo anche per questa assurda simulazione realistica.

Se diamo un'occhiata al cruscotto di un'auto in qualsiasi simulazione di guida molto probabilmente vedremo una piatta figura bidimensionale che ritrae il sistema di sterzo e di scappamento. *World Sports Car* ci permetterà di alzare l'auto e di controllare veramente ogni singolo componente per eventuali segni di danni e la stessa cosa potremo fare sul motore. Tutti i pannelli e gli sportelli presenti nell'auto reale saranno riprodotti fedelmente anche nel modello 3D permettendoci un accesso diretto al motore e ad altri componenti interni. Questo sistema permette anche di riprodurre in maniera molto più fedele i danni che si possono accusare durante la gara ed è possibile arrivare a fine gara guidando quello che è rimasto dello chassis. Tutti i danni e le parti staccabili influenzano tutti i sistemi, dal motore, ai freni, alle sospensioni.

Queste ultime hanno ricevuto un'attenzione degna del cambio della guardia all'Altare della Patria. Essendo modellate alla perfezione, avremo completo accesso e controllo su ogni aspetto della geometria delle sospensioni, inclusi i paraurti, il tipo di molle, la lunghezza e la posizione dei bracci, l'altezza ecc. Se questo non è sufficiente, potremo sempre divertirci a sistemare l'albero di trasmissione, il rapporto delle ruote, e così via. "Personalizzazione" è la parola chiave che sta dietro a questo progetto e i dati telemetrici di gara in tempo reale, oltre a un sistema fisico estremamente realistico, dovrebbero fornirci tutti i dati necessari per migliorare le nostre prestazioni. Una cattiva scelta o una combinazione non azzeccata potrebbero portare a un crollo totale dei sistemi durante una gara, con freni bloccati, ruote che girano senza aderire al terreno, fumo, incendi e chi più ne ha più ne metta.

Come dice il titolo, saranno presenti percorsi di tutto il mondo, oltre a dodici delle più veloci auto sportive mai realizzate, guidabili sotto ogni tipo di tempo atmosferico. Non sappiamo se sia facile procurarsi un manuale reale per la manutenzione di una Lotus Esprit o di un Panoz, ma è consigliabile studiarlo seriamente!

SPORCHI TRUCCHI

Anche la polvere avrà un ruolo importante in *World Sports Car*. Non soltanto influirà sulla chiarezza con cui potremo percepire il percorso attraverso il lunotto, ma se non la elimineremo durante le fermate ai box, in cui potremo usare il secchio e lo straccio, potrà influenzare le prestazioni dell'auto. Il dettaglio di simulazione dei percorsi include ogni singolo particolare, dalla terra alle buche.



Mentre guideremo potremo notare che il lunotto sarà soggetto allo sporco e alla polvere.

INTERVISTA ALLA WEST RACING



Gli sviluppatori della West Racing ci raccontano qualcosa di più di *World Sports Car*.

GMC: Perché dovremmo essere eccitati riguardo a questo titolo?
WR: Stiamo cercando di portare più profondità in questo genere. È già accaduto nelle simulazioni di volo per un certo periodo di tempo. Gli effetti fisici e la dinamica della gara sono molto dettagliate. Abbiamo passato la maggior parte del tempo a cercare di ricreare un'esperienza veramente realistica.
GMC: Qual è la caratteristica che vi rende più fieri finora?
WR: La riproduzione degli effetti fisici c'è voluto molto tempo, ma ora funzionano a meraviglia. Abbiamo fatto anche un lavoro dettagliato nella riproduzione delle auto stesse.
GMC: Quali giochi hanno fornito l'ispirazione per questo lavoro?
WR: Abbiamo semplicemente cercato di creare qualcosa di nostro: sapevamo cosa volevamo realizzare e siamo stati fedeli a questa idea. Volevamo creare un titolo veramente differente.



POOL OF RADIANCE 2
RUINS OF MYTH DRANNOR

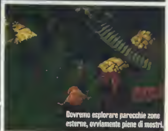
Ritorna il gioco di ruolo che ha fatto la storia di questo genere su computer: stiamo tornando nei Forgotten Realms!





Il sistema grafico è davvero eccezionale, e ci permetterà di controllare con estrema precisione i nostri personaggi.





Dovremo esplorare parecchie zone esterne, ovviamente piene di mostri.

SONO passati più di dieci anni da quando la SSi deteneva in esclusiva i diritti per i giochi al computer del marchio AD&D della TSR, e pubblicava perle degne dei giochi da tavolo a cui i suoi prodotti si ispiravano. Ora ritorna uno dei giochi più belli di allora, e a realizzarne il seguito c'è sempre il team che sviluppò all'epoca tutti i giochi per computer basati sui Forgotten Realms della TSR.

Il sistema grafico è nuovo, ed è stato realizzato direttamente dagli sviluppatori del gioco, e gestisce una grande varietà di ambienti con cui interagire direttamente (si possono spostare sedie, alzare tavoli, ecc), anche se è simile a quanto già visto di recente con *Baldur's Gate*.

Pool of Radiance si apre nella città portuale di New Phlan, dove il giocatore potrà prendere confidenza con i vari aspetti tecnici del gioco; una volta acquisita dimestichezza, si sarà pronti ad esplorare il vastissimo mondo realizzato, tutto rigorosamente in 3D, fino ad arrivare alla leggendaria città elfica di Myth Drannor, un tempo imponente e ricca, oggi un cumulo di rovine infestate dal male e dai demoni.

L'area di gioco è impressionante: 8 le aree principali da esplorare nella sola Myth Drannor, con molti dungeon collegati tra loro, ed un'infinità di sotto-livelli in cui

"SI TRATTA VERAMENTE DI UN GIOCO STORICO, UN CAPOLAVORO, PER I PATITI DEL GENERE!"

Pool of Radiance 2 – Ruins of Myth Drannor sfrutta il nuovissimo sistema Dungeons & Dragons 3° edizione, che uscirà in Italia alla fine di settembre.

addentrarsi. *PoR* presenta, inoltre, una grande affinità con i particolari del gioco da tavolo, perfino nell'ambientazione. I programmatori hanno saccheggiato tutti i manuali della ex TSR che trattavano di Myth Drannor (ben due, entrambi esauriti - roba da collezionisti!), li hanno studiati a fondo, hanno copiato e ricopiato ogni sorta di mappa di gioco, e ne hanno tratto una rappresentazione grafica più che fedele all'originale. La parte forte del gioco è nella natura dell'ambientazione e nella sua qualità, ben riprodotta: i Forgotten Realms sono il regno della magia, e nel gioco l'aspetto è confermato dal gran numero di oggetti magici che si possono trovare (normali o creati apposta per l'occasione), di artefatti con cui si può interagire, e di incantesimi (più di cento, la maggior parte dei quali tratta dai manuali del GdR, altri inventati ex novo) che possono essere lanciati. Il giocatore, inoltre, potrà scegliere di creare dal principio fino a 4 personaggi, scegliendoli tra le razze consuete, e potrà aggregare al gruppo fino a 2 giocatori in più nel corso dell'avventura, per un totale di 6 personaggi gestiti.

I personaggi partiranno tutti dal primo livello, ma la SSI ha fatto sì che si possa giungere fino al sedicesimo, consentendoci così di arrivare a "castare" i potenti incantesimi dell'ottavo livello di magia.

I mostri saranno tutti quelli classici del mondo di AD&D, con in più quelli particolari del pianeta di Toril (il pianeta dei Forgotten Realms) e quelli speciali ideati apposta per il gioco: si prospettano battaglie difficili ed impegnative, perché molti di questi mostri fanno uso di magia ed abilità magiche molto pericolose!

Un'ultima nota tecnica, ma non la meno importante: *PoR* si basa esclusivamente sul sistema di regole di AD&D Terza Edizione (ribattezzato dai produttori semplicemente D&D), ed è il primo ed unico gioco per computer (per il momento, s'intende) a sfruttare questo nuovo sistema. Bisognerà aspettare l'uscita mondiale prevista per l'inverno per gustarsi quello che si preannuncia un capolavoro.

GIOCHI COMPUTER

AD&D: QUANTO TEMPO È PASSATO...

La prima edizione di D&D risale agli anni '70, e venne creata dal pazzoide genio Gary Gygax. I giochi su computer basati sul D&D sono più recenti, e risalgono agli anni '80. La SSi era la padrona incontrastata del marchio TSR su computer, e ha creato piccoli gioiellini come *Pool of Radiance*, *Curse of the Azure Bonds*, *Secret of the Silver Blades* (scarsi graficamente, ma con trame molto affascinanti), nonché la celeberrima saga di *Eye of the Beholder*, il cui terzo episodio era ambientato proprio a Myth Drannor. Dopo ben sette anni dall'ultimo titolo, pur non avendo più l'esclusiva TSR/Wizards, la casa americana ci riprova, e davvero in grande!

ISTANTANEA SU: POOL OF RADIANCE 2

Casa: SSi Brand /Mattel interactive

Sviluppatore: Stormfront Studios

Genere: Gioco di Ruolo

Requisiti di sistema: Pii 233, 64 MB RAM

Internet: www.ssionline.com

Nei negozi: in inverno

perche' aspettarlo: Si tratta del seguito dell'antico ma splendido primo episodio di *Pool of Radiance*, e questo non può che rappresentare una garanzia sulla qualità della trama, che è ricca e affascinante. L'ambientazione è tra le più belle dei Forgotten Realms, e viene riprodotta da un nuovo sistema grafico realizzato dagli sviluppatori del gioco. Possibilità di sfide multiplayer e non ripetitività delle sotto-trame lo rendono longevo. E poi, è un gioco basato su AD&D (il primo sulla 3° edizione) e sui Forgotten Realms!

Dungeons & Dragons

Scopriamo le novità nella terza edizione del gioco di ruolo alla base di *Pool of Radiance 2!*

NEL ontano 1972, un ge ale no che e al o e di ry Gygax inventò s *and* un sistema e per gioco di presto s più

&D ni e di

su cui si sono basati giochi computer distribuiti fino ad oggi della TSR. Stiamo parlando di titol attempati *Eye of the Beholder* e *Dark* fino ai recenti *Icewind Dale* *Baldur'*

Oggi, a distanza di un decennio tra discussioni fero su quanto fosse limi AD&D ma al contempo semplice e dettagliato esce la terza edizione de regolamento, che ne cambia nome D&D Terza Edizione" portand novità e mantenendo invariati del vecchio rassegna tre libri elementi che DR nell'e Ed Range riguarda l' una sola esperie Questo pote multi ferita per somm

Le uman Prati

sono stati rimossi. L'infravisione avrà varianti. Darkvision, che consentirà la nell'oscurità totale, e Nightvision che etterà di vedere all'esterno di n nani avranno la a Nightvision. Il sistema di non sarà rig a consentirà di personal e abilità

25 EDITION

Nata nel 1995, questa casa di Parma ha ecquisito tutti i diritti per l'edizione italiana di D&D e AD&D dalla Wizards of the Coast, l'ettuale editore emericano. Ha già reelizzato numerose traduzioni di meteriale della 2ª edizione, come l'embientazione di Forgotten Realms, il manuale del mostri, e la favolosa Domains of Dread, che ha vinto e Lucca nel 1999 il premio per le migliore traduzione-edizione italiana. Di recente, poi, ha tradotto *Icewind Dale* e sta traducendo *Baldur's Gate II*, che i giocatori per PC conescono bene.

DALLA TSR ALLA WIZARD

La TSR Inc. con sede e Lake Genava, nel Winsconsin, ha rappresentato per quasi tre decenni le casa editrice di riferimento per i giocatori di ruolo. Ma, nel 1996-97, la TSR, in seguito e scelte editoriali errate ed essurde, è endata incontro al fallimento: une vera e propria leggenda che tramontava. Veniva acquistata delle Wizards of the Coast di Seattle, che nuotave nell'oro del gioco di carte di Magic, e per il D&D e l'AD&D iniziò un periodo di oscurità, in cui si pubblicava poco o nulla. Ma nell'ombra le Wizards serbava il suo segreto: le 3ª Edizione, la cui uscita nei negozi è prevista, in contemporanee mondiale, per fine settembre.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

No, non è un gioco ispirato alla nostra Nemesis!





La poco vestita Jill può ora schivare gli attacchi e girarsi istantaneamente per guardare nella direzione opposta. Tuttavia, non sa ancora ballare...



Nemesis preferisce non perdere tutto il suo particolarissimo sex-appeal.

ISTANTANEA SU: RESIDENT EVIL 3

Casa: Eidos

Sviluppatore: Capcom

Genere: Azione/ Avventura

Requisiti di sistema: PII 300, 64MB RAM, Scheda 3D

Internet: www.capcom.com

Data di uscita: Settembre

Perché aspettarlo? Più azione 3D e meno livelli enormi, più varietà e combattimenti più frenetici dovrebbero rendere questo gioco migliore dei suoi predecessori.

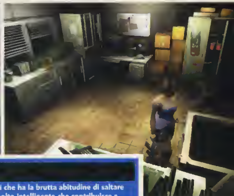
PER essere una serie che ha venduto circa 10 milioni di copie in tutto il mondo su console, *Resident Evil* per PC è sempre stato poco seguito, un po' come i giochi della serie *Final Fantasy*. Perché i giocatori che possiedono il computer sono meno attratti da questi titoli?

Ci sono vari motivi, probabilmente. I sistemi di controllo che funzionano bene con un joypad spesso vengono resi in modo complicato e meccanico sulla tastiera di un PC e sicuramente non è chiedere troppo aspettarsi una versione riprogrammata appositamente per le macchine casalinghe, con una grafica migliorata e dei dialoghi più complessi. Come farà, dunque, questo titolo a cambiare questa tendenza? La brutta notizia è che la Capcom, a quanto sembra, non ha aggiunto molto rispetto alla versione per PlayStation. La buona notizia, d'altronde (e chi ha giocato il titolo su console lo sa bene!) è che si tratta di un gioco decisamente buono già così. La storia racconta di come la sopravvissuta dei primi due capitoli, Jill, decida di ritornare nella STARS (Special Tactics And Rescue Service – cioè servizio di recupero e tattiche speciali, NdT) un paio d'ore prima dell'inizio degli eventi che ci hanno raccontato in *Resident Evil 2*. Ancora una volta le varie locazioni sono realizzate con fondali precalcolati nei quali possiamo far girare e muovere il nostro personaggio, solo che questa volta gli ambienti sono più ampi e l'azione è maggiormente concentrata sulle parti in esterno. Naturalmente, gli interni sono sempre disponibili ai nostri impulsi esplorativi, con il ritorno della stazione di Polizia di Raccoon City, ma la maggior parte delle schermate ci consentirà di visitare una città presidiata da zombie che hanno intenzione di mangiarci vivi senza troppi





Con più nemici e ambienti più claustrofobici, la tensione è ancora maggiore.



ECCO IL SIGNOR NEMESIS

Il terrificante Nemesis è uno zombie dotato di lanciarazzi che ha la brutta abitudine di saltare fuori nel gioco nei momenti più impensati. È un trucco molto intelligente che contribuisce a creare un filo conduttore e a farci sentire particolarmente a disagio in ogni situazione, qualcosa di più della semplice "tattica dello spavento" utilizzata nei due titoli precedenti.







QUATTRO CHIACCHERE

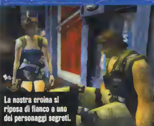


Yota Wada, produttore di *RE Nemesis*, è un uomo di poche parole

GMC: Perché dovremmo essere eccitati riguardo a questo titolo?
Yota: Uscirà alla fine dell'estate e la paura raffredderà le vostre calde serate.
GMC: Qual è la caratteristica che ti rende più fiero finora?
Yota: Si tratta di *Resident Evil*. C'è bisogno di dire altro?
GMC: Per quanto tempo è stata in fase di sviluppo la versione per PC?
Yota: Abbastanza a lungo da soddisfare la vostra fame di avventura.
GMC: "L'Alba dei Morti Viventi" o "Il Giorno degli Zombie"?
Yota: Nessuno dei due, poiché *Resident Evil 3* è molto più realistico.

DANNATAMENTE BUONO

Le aggiunte e le modifiche non sono finite qui. C'è un sotto-gioco chiamato "The Mercenaries: Operation Mad Jackal" di cui al momento non sappiamo molto, oltre a una certa varietà di personaggi alternativi con cui giocare: Carlos, un ex-agente dell'Umbrella, è quello principale, sebbene sembra che ci sia anche un altro personaggio segreto che è possibile "sbloccare". Non sappiamo nulla di più al riguardo al momento.



La nostra eroina si riposa di fianco a uno dei personaggi segreti.



complimenti. Dovremo ancora una volta combattere contro la terribile Umbrella Corporation (c'è mai stata una società con un nome altrettanto ridicolo?), la casa responsabile per la creazione del G-Virus che riporta i morti dall'oltretomba. Nemesis è la risposta per i loro problemi, la risposta che dovrebbe eliminare qualsiasi presenza ostile nella zona. Le sezioni di combattimento e di risoluzione di rompicapi sono rimaste praticamente invariate, anche se queste ultime sembrano meno complicate e forniscono enigmi più logici, risultando quindi meno frustranti.

La cosa più interessante è la possibilità di prendere decisioni in determinati punti chiave del gioco, come in un titolo d'avventura. Le scene d'intermezzo vengono usate per avvertire dell'imminente attacco degli zombi e quindi starà a noi, attraverso una finestra di dialogo, decidere di fermarci in una certa zona a combattere (nella speranza di accedere a nuove aree o di conquistare nuovi bonus)

" L'AZIONE SI SVOLGERA' SOPRATTUTTO IN AMBIENTI ESTERNI GRANDISSIMI"

oppure scappare e metterci in salvo. Inoltre, la posizione casuale degli oggetti rende ogni nuova partita interessante e diversa dalle precedenti e i nemici morti possono tornare in vita in qualunque momento.

Non conviene, quindi, rimanere troppo a lungo in una zona a tentennare sul da farsi. Fortunatamente il personaggio è stato dotato della possibilità di schivare i colpi nemici, il che ci permetterà non solo di muoverci lateralmente ma anche di nasconderci dietro a grossi oggetti e usarli come scudi. Insomma, questo terzo capitolo è certamente un passo in avanti nella saga, come si può notare anche dai progressi fatti nella gestione degli zombi stessi. Ora ci possono essere fino a dieci mostri che ci attaccano contemporaneamente e ognuno di loro avrà una personalità differente.

È opinabile che questi cambiamenti siano sufficienti per lanciare *Resident Evil 3: Nemesis* nell'Olimpo dei giochi per computer, ma come accade spesso con i giochi Capcom, questi dubbi potranno essere risolti molto presto.



I GIOCHI DISNEY



Paperino, Aladdin e Mowgli finalmente alla riscossa sul nostro PC!





Siamo nei panni di Aladdin, perché non dovremmo usare anche il tappeto volante?



ISTANTANEA SU: I GIOCHI DISNEY

Casa: Disney

Sviluppatore: Intemo

Genere: Piattaforme

Requisiti di sistema: Pentium 200, 16 MB di RAM

Internet: www.disney.it/DisneyInteractive/

Nei negozi: Tra ottobre e Natale

Perché aspettarlo: Si tratta di giochi divertenti e giocabili, assolutamente non violenti, che riescono a tenere di fronte al monitor grandi e piccini, magari insieme!

COME ogni anno, la Disney ha preparato dei nuovi titoli per i suoi fedeli appassionati, grandi o piccoli che siano. Sembra che il duemila sia un anno davvero speciale sotto questo punto di vista: sono infatti ben cinque i titoli su cui la casa di Topolino e soci punta le sue carte per il prossimo periodo pre natalizio.

Tra rivisitazioni di vecchie glorie, il ritorno di un grande di sempre e un gioco dedicato a un film che ancora non abbiamo visto nelle sale trova posto anche l'innovazione, sotto forma di un nuovo genere di gioco sperimentato con il gioco ispirato al Libro della Giungla.

Non vediamo l'ora di giocare a tutti questi divertenti e coloratissimi giochi Disney? Vediamo subito insieme di cosa si tratta, ricordandoci che tutti questi giochi arriveranno nei negozi interamente tradotti in italiano, in modo da essere perfettamente giocabili anche da parte dei più giovani e, perché no, anche degli adulti poco avvezzi alla lingua inglese!

Coloratissimo e caratterizzato da una discreta grafica in tre dimensioni, *La carica dei 102* è dedicato ai bambini dai sei ai dieci anni segue la trama dell'omonimo film in arrivo anche nelle nostre sale. Crudelia è tornata alla carica e stavolta costituisce un pericolo non solo per i nostri beniamini ma addirittura per tutti i cani di Londra!

Alla guida dei dalmata più amati del mondo dovremo affrontare i cattivi di turno superando ben venti livelli differenti e visitando gli ambienti più diversi, dal parco di Londra al Big Ben fino alla metropolitana, cercando di arrivare al maniero di Crudelia per darle il fatto suo!

Un gradito ritorno è anche quello di *Aladdin: la Vendetta di Nasira*. Ben

LA DANZA DELLA GIUNGLA

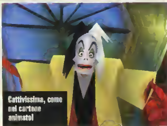
Questa è sicuramente la vera novità nel gruppo di giochi presentati dalla Disney. Il libro della giungla, oltre che ispirarsi con un po' di libertà al famoso film di alcuni anni or sono è un gioco assolutamente particolare: si tratta infatti di un dance game, un gioco basato sulla musica o più precisamente sul ballo, in cui dovremo sfidare una serie di personaggi in gare di abilità e ritmo e suon di... danze scatenate! In Giappone, questo genere di giochi va par la maggiore da un po' di tempo ma in occidente non si ara ancora visto nienta del ganere, ecco cha la Disney ci permette di affrontare nove diversi livelli di gioco in cui controlleremo Mowgli alle prese con un sacco di personaggi del film originale, sia i buoni che i cattivi ovviamente! Un ulteriore particolere è dato dalla nuove periferica che la Disney he studiato per giocara al meglio con questo titolo: si tratta di una sorta di tappeto/joystick sul quale dovremo saltara premendo determinati pulsanti con i piedi, danzando noi stessi per far ballare Mowgli sul video!



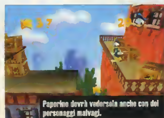
Come si fa a resistere di fronte a un musetto così?






Cattivissima, come nel cartone animato!

disegnato e colorato in un 3D che sembra uscire direttamente dall'omonimo cartone animato, questo gioco di piattaforme ci vede gestire non solo Aladdin ma anche Jasmine e perfino la scimmietta Abu in alcuni dei nove livelli principali in cui si divide il gioco, a partire dalla piazza del mercato di Agrabah passando dal palazzo del sultano, visitando il deserto tra oasi e piramidi per giungere, si spera, alle catacombe che costituiscono il covo di Nasira, la malvagia sorella di Jafar, il nemico


Paperino dovrà vedersela anche con dei personaggi malvagi.

giurato del nostro Aladdin! Pensato idealmente per giocatori intorno ai 6-10 anni, *Aladdin* è un gioco di piattaforme con una spiccata tendenza all'azione e alle scene rapide, con cui potremo divertirci e passare parecchie ore spensierate!

Ma forse, il titolo più atteso è *Dinosauri*, tratto dall'omonimo film a disegni animati in uscita a Natale. Al comando di un gruppo di tre amici di epoche passate, per la precisione un Iguanodonte, un lemure e uno spaventoso volatile preistorico, dovremo cercare di evitare le insidie e i pericoli del mondo in cui ci muoviamo, primi tra tutti i dinosauri cattivi che vedono in noi solo qualche allettante bocconcino con cui fare merenda!

Il gioco prevede un sistema di gestione delle abilità dei tre protagonisti, così che con il passare del tempo essi possano migliorare e magari imparare qualcosa di nuovo per poter essere sempre pronti contro i nuovi ostacoli dei livelli più avanzati. Infine, come dimenticarsi di uno dei personaggi "chiave" di Disney, ovvero Paperino? Il mitico piumato arriva sui nostri PC grazie a *Paperino: Operazione Papero*.

Il titolo non è ancora definitivo, ma è una gioia poter finalmente vedere il nostro personaggio preferito di sempre in forma smagliante e con tutta la sua esuberanza... girare nel nostro PC alla ricerca della amata Paperina, finita nei guai! In una sorta di gara contro il rivale di sempre Gastone, dovremo vedercela contro i nemici che tutti conosciamo, dalla Banda Bassotti ad Amelia, per non parlare di alcuni cattivi che non conosciamo perché caratteristici delle storie Disney d'oltre oceano.

Peccato che i personaggi siano caratterizzati come nei fumetti americani e quindi leggermente diversi da come siamo abituati a vederli noi, comunque i Paperi sono sempre i Paperi!



A SANGUE FREDDO

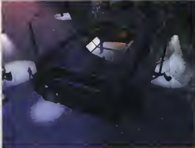
Un gioco al massacro o una prova di abilità di infiltrazione? Ecco gli elementi del nuovo gioco di azione e di avventura della Revolution.



Gli amanti dell'oggettistica saranno affascinati da rilevatori di movimento, database da polso a mine elettromagnetiche.



La scrivania del capo-redattore diventa molto disordinata durante la settimana di chiusura...





È ambientato nel futuro prossimo e racconta la storia di un agente dell'MI6, John Cord, e la sua cattura durante una missione in un paese chiamato Volgia. La lineare struttura narrativa di *A Sangue Freddo* comincia con i flashback di Cord che viene torturato fino a raccontare del suo rapimento. Dopo aver giocato le prime missioni (che comprendono due terzi del gioco completo) sarà nostro compito risolvere una situazione spionistica di crisi internazionale.

È forse venuto, dunque, il tempo di darsi al massacro in nome della sicurezza nazionale? Non proprio. Sebbene Cord sia ben contento di sparare ai nemici, la forza bruta non basterà per farci completare le nove missioni.

L'infiltrazione e l'ingenuità saranno le nostre armi vincenti, oltre a una vasta gamma di oggetti strani simili a quelli di "Q" della saga di James Bond, che renderanno il nostro compito più divertente e forse anche più facile. Uno di questi oggetti, un orologio digitale da polso chiamato Remora, ci servirà da guida attraverso tutto il gioco. Dovremo usare le sue meraviglie tecnologiche per entrare nei computer dei nemici attraverso un collegamento a infrarossi e per molto altro ancora. Con la sua visuale in terza persona e con il mix di elementi di esplorazione e di combattimento sembra ovvio che i punti di riferimento obbligati di questo titolo siano *Resident Evil* e il classico per console *Metal Gear Solid*, anche se si può indovinare un tocco di *Grim Fandango*, non soltanto nell'approccio alla risoluzione dei problemi, basato sugli oggetti dell'inventario, ma anche per il fatto che Cord girerà la testa per osservare gli oggetti con cui sta interagendo, proprio come avveniva nel classico della Lucas.

"L'INFILTRAZIONE E L'INGENUITÀ SARANNO LE NOSTRE ARMI"

Data la storia illustre di questa casa di sviluppo, con titoli quali *Beneath a Steel Sky* e i due *Broken Sword*, la cura che è stata messa in questo nuovo prodotto non è certo cosa da sorprenderci. Ma gli sviluppatori saranno in grado di trasportare l'interfaccia "punta e clicca" dal mondo bidimensionale al mondo del 3D a cui i giocatori di oggi si sono abituati?

La versione per PlayStation, con un sistema di mira automatica e una selezione degli oggetti approssimativa, ha ricevuto recensioni contrastanti sulla stampa specializzata un paio di mesi orsono. Sarà interessante vedere se la Revolution è riuscita a colmare quelle lacune nella versione per computer. Un esperimento riuscito o un mostro? Lo potremo sapere soltanto dopo aver giocato alla versione completa e aver provato il gioco in uno dei prossimi numeri.



ISTANTANEA SU: A SANGUE FREDDO

Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Revolution
Genere: Azione/ Avventura
Requisiti di sistema: P233, 32Mb RAM
Internet: www.ubisoft.co.uk
Data di uscita: Entro l'autunno
Perché aspettarlo? Un'avventura "punta e clicca" con gustosissimi combattimenti. Non sappiamo come questi due elementi riusciranno a unirsi, ma la Revolution può vantare già numerosi successi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MACCHINE DEL MESE

UN'ALTRA GEFORCE 2!

3D PROPHET II MX

■ Produttore **Guillemot** ■ Telefono **02/833121** ■ Prezzo **Lire 369.000**



Vista la ridotta frequenza di funzionamento rispetto alla "sorella maggiore" GeForce 2 GTS, la MX non richiede una ventolina oltre al dissipatore.

COME è uso di Nvidia ormai da 2 generazioni, all'uscita di un nuovo chip di fascia alta si accompagna, nel giro di poche settimane, un modello economico che incorpora le tecnologie del superiore senza però spingerle al limite. In questo caso il progetto NV11 si è evoluto in quello che adesso viene chiamato GeForce2 MX, e in questa sede ci occuperemo della Hercules 3D Prophet II MX. Dal punto di vista strutturale, ci hanno subito colpito le dimensioni della scheda, realmente contenute, e la disposizione della RAM a "quadrato" in quantità di 32 MB, di tipo SDR-RAM, e con una frequenza di utilizzo di 183 MHz.

Il cuore del prodotto, invece, vanta una velocità di utilizzo di 175 MHz e può contare sulla tecnologia Shading Rasterizer, che permette di calcolare ben sette operazioni per ogni singolo pixel in ogni singola passata. Questo si traduce nel fatto che in un solo ciclo possono essere applicati su ogni singolo punto dello schermo sette diversi effetti, quali Bump Mapping, nebbie, ombre ambientali e altro ancora. Durante i nostri test abbiamo notato che la mancanza di RAM DDR (a doppia velocità di trasferimento) penalizzi in maniera decisa le prestazioni velocistiche, sia con Transform and Lightning attivato, sia nei normali test Direct3D. Per fare un paragone la MX è circa un 5% più veloce delle "vecchie" GeForce DDR.

Dove invece questo prodotto ha dato il meglio di sé è nei test di qualità, al livello di quelli realizzati con le ben più costose GeForce 2 GTS. Anche la riproduzione dei DVD si è dimostrata ottimale, sempre all'altezza delle aspettative sia per fluidità che per qualità a video, senza mai lasciare spazio ad incertezze o altro. Con un RAMDAC che funziona a ben 350 MHz, la GeForce 2 MX è in grado di raggiungere la risoluzione di 2048 per 1536 punti, a sedici milioni di colori, con l'adeguatissima frequenza di aggiornamento di 60 Mhz. Comunque, tenendo in considerazione dati tecnici e risultati dei test, si può affermare che la risoluzioni ideale per il corretto utilizzo si assesta attorno ai 1024 per 768 o eventualmente 1280 per 1024 punti per pollice, ovviamente a seconda dello schermo posseduto. Il prezzo inoltre è estremamente contenuto, cosa che la fa consigliare a tutti coloro che, pur senza voler spendere la considerevole cifra richiesta da una GeForce 2 GTS, vogliono comunque prestazioni ottimali e tutte le tecnologie visive di ultima generazione.

3D PROPHET II MX	
Un prodotto sicuramente vincente sotto ogni punto di vista.	8

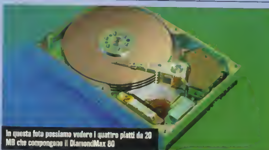
TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

SERVE SPAZIO?

Qualcuno potrebbe ricordarsi di un annuncio di un paio d'anni fa, in cui un sedicente ricercatore sosteneva di aver inventato un disco fisso ultra-veloce ed economico, capace di contenere ben 80 GB di dati. Sarebbe stato bello, se non fosse stata una "bufala" – il presunto inventore, infatti, non era altro che un commerciante di computer che voleva farsi un po' di pubblicità gratis, come si è scoperto dopo poco tempo.

Tutt'altro che falso, invece, è l'annuncio dato recentemente da Maxtor, che ha reso una realtà il nostro sogno di due anni fa: il DiamondMax 80 è *davvero* un disco fisso velocissimo, il prezzo dovrebbe essere abbordabile, e può contenere davvero 80 GB di dati - mica pochi!

Questo nuovo prodotto, che dovrebbe arrivare sul mercato entro breve, si compone di quattro piatti da 20 GB l'uno, capaci di trasferire fino a 100 MB al secondo di dati (specifiche Ultra ATA/100) nonostante viaggino a soli 5400



In questa foto possiamo vedere i quattro piatti da 20 MB che compongono il DiamondMax 80

VELOCITÀ E RISPARMIO

COMPUTER STORE CF GIOVE EXPLORER C3667

■ Produttore **Computer Store** ■ Telefono **02/6964300** ■ Prezzo Lire **3.300.000**■ Processore **Celeron 667** ■ Memoria **128 MB SDRAM PC100** ■ Disco rigido **IBM Deskstar da 20,5 GB** ■ CD-ROM **LG 48X** ■ Scheda video **Matrox Millenium G400 DualHead con 32 MB di RAM** ■ Monitor **LG da 17 pollici** ■ Scheda Audio **Creative Sound Blaster PCI 128** ■ Accessori **Casse Lucent Win Modem da 56 kbps**

I computer di fascia più alta normalmente montano gli ultimi modelli di due grandi famiglie di processori: il Pentium III di Intel e l'Athlon di AMD.

Tuttavia, poco dopo aver introdotto il Pentium II, Intel mise sul mercato il processore Celeron, che a fronte di prestazioni leggermente inferiori del "fratello maggiore" Pentium permetteva di contenere sensibilmente i costi. La corsa a frequenze sempre più elevate ha contagiato anche il Celeron, che è giunto (e lo troviamo in questo modello di Computer Store) a ben 667 MHz di frequenza.

La differenza sostanziale tra le due soluzioni sta nel bus, ovvero il canale che collega il processore a tutti gli altri componenti del PC Con il Celeron, il bus lavora a 66 MHz di frequenza contro i 133 MHz dei Pentium III più evoluti Ciò nonostante le prestazioni complessive sono assolutamente soddisfacenti, per il normale utilizzo di un PC, per scrivere, per navigare o per giocare alle avventure. Alcuni giochi particolarmente complessi o programmi di grafica avanzata che fanno un largo uso del processore necessitano invece di potenza maggiore, per cui se lavoriamo principalmente su queste applicazioni è meglio che pensiamo ad un sistema di altissima fascia.

Al di là del processore anche i componenti installati su questo PC sono di ottimo livello La memoria di 128 M8 è indispensabile per ridurre al minimo i rallentamenti quando utilizziamo più applicazioni contemporaneamente. Il disco fisso da 20 G8 è veloce e capiente, e ci dà la possibilità di installare e gestire una grande mole di dati

La scheda audio è la collaudata Creative Sound Blaster PCI 128, non potente come la più recente Live! Player, ma comunque sufficiente per le normali funzionalità multimediali del PC. Anche la scheda grafica non è l'ultima uscita sul mercato, ma si tratta di un modello abbastanza veloce e molto collaudato la Matrox G400 DH, che ci permette di collegare due monitor allo stesso PC e gestirli contemporaneamente.

Possiamo comunque accontentarci di un solo monitor, e quello in dotazione è più che buono, è un modello a 17 pollici di LG

In dotazione troviamo anche un modem Lucent a 56 kbps per il collegamento a Internet.

Mancano però completamente programmi o giochi, salvo naturalmente per il sistema operativo Windows 98 Special Edition di Microsoft.



La scheda video G400 di Matrox permette di collegare due monitor contemporaneamente: possiamo ad esempio scrivere una lettera e visualizzarla su uno schermo e navigare in Internet su un altro.

COMPUTER STORE GIOVE

Buone prestazioni con un occhio al portafoglio, grazie al processore Celeron, economico e versatile. **7**

e non abbiamo mai osato chiedere...

giri al minuto - il che ne dovrebbe anche limitare la rumorosità. Al nuovo DiamondMax 80 si affiancheranno anche il DiamondMax VL 40 (basato sulla stessa tecnologia a 5400 giri al minuto) e il nuovo DiamondMax Plus 45, a 7200 RPM.

DUE CD IN UNO

La Cirrus Logic, società un tempo conosciuta principalmente per i suoi chip grafici, è ritornata alla ribalta con un prodotto molto interessante: il CR3490, un chip di scrittura/lettura per CD riscrivibile capace di raddoppiarne la capacità. In sostanza, un masterizzatore CD-RW che utilizzi questo chip ci permetterà di scrivere fino a 1.3 GB di dati su ogni disco; in più, il chip sfoggia anche la più alta velocità di scrittura e lettura attualmente sul mercato, con ben 16x e 48x rispettivamente.

Il chip verrà commercializzato a settembre, quindi potremmo iniziare a vedere i primi masterizzatori che lo sfruttano forse già per Natale.

BASTERÀ PER USARE WORD?

La IBM ha lanciato sul mercato una versione commerciale di ASCI White, il computer più veloce del mondo (almeno per il momento). Mentre è piuttosto improbabile che qualcuno di noi sia interessato a comprare questo super-elaboratore, capace di 12.3 trilioni di operazioni al secondo (circa un migliaio di volte più di quanto facciano i processori che usiamo nei nostri computer casalinghi), le soluzioni tecnologiche utilizzate avranno probabilmente una ricaduta anche sui chip normali, cosa tutt'altro che disprezzabile. Nel frattempo, noi ci limitiamo a sognare di giocare a *Quake III* a centomila frame al secondo...

MUSICA, MAESTRO!

Una delle più interessanti innovazioni previste per DirectX 8 (in arrivo questo autunno, secondo le previsioni) è certamente la massiccia revisione e espansione di DirectMusic e DirectSound, le interfacce sonore del sistema di

PER GIOCARE ALLA GRANDE

ATI RAGE RADEON 256

■ Produttore **ACTEBIS** ■ Telefono **02/703131** ■ Prezzo **Lire 969.000 Iva inclusa**

GIÀ con la vecchia generazione di schede video, ed in particolare con la MAXX, ATI aveva dimostrato una seria intenzione ad entrare di prepotenza nel mercato di fascia alta. Il Radeon 256 è, al pari di GeForce 2, una vera e propria GPU, capace di gestire in hardware la costruzione delle scene 3D e l'illuminazione (Transform, Clipping & Lighting) in maniera più completa ed avanzata rispetto ai prodotti di vecchia generazione come il primo GeForce. Le caratteristiche costruttive del chip sono interessanti: basato su di un'architettura a 0.18 micron, il Radeon racchiude al suo interno oltre 30 milioni di transistor (un numero abbondantemente superiore anche ai processori PIII ed Athlon), può indirizzare fino a 128 MB di RAM DDR. Il modello provato era equipaggiato con 64 MB DDR, e ATI dichiara una velocità di visualizzazione di oltre 1500 Megatextel al secondo, infrangendo abbondantemente la "mitica" barriera del Gigatextell.
La principale innovazione riguarda comunque le nuove tecnologie sviluppate da ATI esclusivamente per questo chip, tra cui il Charisma Engine, un insieme di capacità avanzate, supportate in hardware, tramite le quali è possibile eseguire la costruzione completa di scene 3D direttamente tramite la GPU, con un impegno del processore ridotto al minimo. Dai dati forniti da ATI, il Radeon è in grado di calcolare fino a 30 milioni di poligoni al secondo (risultato per altro avvicinato in fase di test) il che permette la realizzazione e gestione in tempo reale di modelli e scenari notevolmente più ricchi e complessi del solito.
Oltre all'accelerazione 3D standard (peraltro quasi paragonabile alla potente GeForce 2 GTS), inoltre, il nuovo chip grafico supporta via hardware alcune funzionalità avanzate, che finora venivano spesso trascurate per via dell'eccessiva potenza di calcolo richiesta:
- Skeletal animation: permette di animare un modello muovendo semplicemente delle "ossa" di riferimento poste al suo interno, mentre la "pelle" che le ricopre viene deformata in base ad apposite "matrici di influenza" di ciascun osso.
- 4 matrix vertex skinning: consente di utilizzare fino a 4 matrici di influenza contemporaneamente per il calcolo delle deformazioni della pelle dei modello, ottenendo deformazioni più morbide e naturali.
- Keyframe interpolation: tramite questa tecnica le animazioni dei modelli (sia classica che "skeletal") possono essere riprodotte fissando una serie di "fotogrammi chiave" anziché l'intera successione delle posizioni occupate dai vertici, calcolando le posizioni intermedie in tempo reale, con un notevole risparmio di memoria.
In conclusione, le schede Radeon 256 sono un prodotto notevole, anche grazie all'entrata videocomposita e alle uscite Composite e S-VHS, capace di raggiungere prestazioni di alto livello in ogni test, nonostante i driver possano certamente essere migliorati (abbiamo notato alcuni problemi di stabilità con un paio di giochi), cosa che senza dubbio avverrà nell'immediato futuro. L'unica pecca della Radeon 256 è il costo, francamente considerevole soprattutto vista la completa mancanza di programmi e giochi allegati – siamo comunque convinti che l'acquisto sia più che consigliabile, se ne abbiamo la possibilità.



Oltre a tutti gli altri pregi, la Radeon sfoggia anche uno dei sistemi di riproduzione DVD e MPEG-2 più potenti e affidabili sul mercato.



ATI RAGE RADEON 256
Nonostante il prezzo, la Radeon è un acquisto più che consigliabile. **9**

TECH NEWS

Microsoft.
L'aspetto più interessante delle cosa è il fatto che i musicisti saranno in grado di gestire autonomamente le variazioni delle colonna sonora in base ai mutamenti nelle situazione del gioco, grazie a un linguaggio di programmazione semplicissimo. In questo modo, sarà sufficiente che i programmatori del gioco inseriscano dei "richiami" nel loro codice, per fare sì che la colonna sonora cambi.



Con sei canali analogici e digitali in uscita, la SonicFury è una buona partenza per un sistema Home Theater.

Un'altra interessante innovazione è data della possibilità di inserire fino a 32 variazioni di uno stesso brano registrato, e riprodurle in maniera casuale. In questo modo potrebbero bastare una manciata di diversi pezzi per ciascuno strumento per ottenere una colonna sonora variegata e non ripetitive. Non dimentichiamo inoltre che queste nuove versioni delle API prevedono anche la possibilità di applicare in tempo reale vari effetti alle fonti sonore – suono posizionale, riverberi, eco, flanger e vie dicendo – cosa che aumenta ulteriormente le possibilità offerte ai compositori. Insomma, DirectX 8 sembra davvero musica per le nostre orecchie!

SEMPRE A PROPOSITO DI SONORO...

La VideoLogic ha annunciato l'arrivo di una nuova scheda audio

CREATO PER GIOCARE

ESSEDI SELECTA SERIE K PLUS

■ Produttore **Essedi** ■ Telefono **800 990055** ■ Prezzo **Lire 3.800.000** ■ Processore **Athlon 700** ■ Memoria **128 MB SDRAM PC100** ■ Disco rigido **Quantum Fireball 15 MB** ■ DVD-Rom **Pioneer 10X/40X** ■ Monitor **Samsung SyncMaster 17 pollici** ■ Scheda video **Guillemot 3D Prophet GeForce 256 con 32 MB di RAM** ■ Scheda Audio **Creative Sound Blaster Live! Value** ■ Accessori **Creative Cambridge Soundworks 4 Point Surround, LT Win Modem 56 kbps**

ESSEDI propone un modello chiamato Selecta Serie K Plus, dove la lettera "K" ci lascia intuire che il processore appartiene alla famiglia di processori AMD – in questo caso, l'Athlon a 700 MHz.
Il processore è montato su una scheda madre Asus K7V, una scheda molto valida che utilizza un bus di sistema a 133 MHz e il chipset Via KX133, e che ospita anche 128 MB di memoria SDRAM PC133.
Alle elevatissime prestazioni del processore fanno da contorno la buona velocità di trasferimento del disco fisso Quantum Fireball 15 GB e un ottimo modello di DVD marcato Pioneer capace di leggere i DVD fino a 10 velocità e i normali CD-ROM fino a 40 velocità.
I sottosistemi audio e video non abbassano ne intaccano la qualità e la potenza fin qui descritta, anzi: la Creative Sound Blaster Live! Value è la più piccola della famiglia Live!, ma si differenzia dalle "sorelle maggiori" solo per la mancanza del frontalino con tutte le prese subito a portata di mano e delle porte audio digitali S/PDIF. Il potente processore audio però è lo stesso degli altri modelli della famiglia.
Per ascoltare al meglio sia i giochi che le nostre canzoni preferite è consigliabile avere un buon paio di altoparlanti: Essedi ci propone il modello Soundworks 4 Point Surround, un sistema di casse molto valido costituito da 4 altoparlanti e un subwoofer per i toni bassi.
Passando alla grafica fa la parte del leone la scheda grafica 3D Prophet di Guillemot basata sul processore GeForce 256 di Nvidia, primo esempio di processore grafico capace di effettuare autonomamente una serie di calcoli relativi alla costruzione geometrica e alla gestione delle fonti luminose della scena 3D, alleggerendo significativamente il carico di lavoro della CPU. Questa scheda è l'ideale per i videogiocatori più accaniti; per sfruttarla al meglio è senz'altro meglio un monitor a 17 pollici, come il modello SyncMaster di Samsung che troviamo nella configurazione.
Non manca un modem a 56 kbps per il collegamento a Internet e il sistema operativo Windows 98 Seconda Edizione, mancano invece altri programmi a corredo.
La documentazione, ben realizzata, è in italiano e la garanzia è di un anno, a domicilio.



Il lettore DVD unito alla scheda grafica 3D e al sistema di 4 altoparlanti ci permette di vedere sul nostro monitor a 17 pollici i film in qualità digitale.

ESSEDI SELECTA

La velocità è garantita dal processore a 700 MHz e dal chip grafico GeForce.

8

TECH NEWS

per PC, che sembra promettere molto bene. La caratteristica fondamentale della SonicFury è indubbiamente il chip Crystal SoundFusion, capace di riconfigurarsi a seconda della prestazione richiesta – se stiamo giocando a un titolo che non richieda le funzioni MIDI, queste verranno trascurate per dare più spazio alla riproduzione di suoni campionati; se ascoltiamo un MP3, il processore si focalizzerà su questo e via dicendo. Inoltre, vista la particolare architettura, gli aggiornamenti potranno essere fatti anche via software, con evidenti risparmi.
A questo si aggiunga il fatto che la SonicFury può utilizzare fino a sei distinti canali di uscita, compatibili con lo standard Dolby Digital 5.1, nonché il completo supporto per tecnologie audio come EAX, A3D e DLS, cose che sembra qualificarla come scheda ideale anche per gli amanti del cinema digitale.
Infine, il software che troveremo assieme alla scheda è tanto, e di ottima qualità: si va dalla versione completa di MusicMatch JukeBox 5.1 (che permette di riprodurre, registrare e trasformare in CD Audio gli MP3), a una vasta selezione di programmi per creare musica (tra cui Making Waves e Yamaha XG Studio), per un totale di una dozzina di programmi completi, tra gli altri.
Insomma, la scheda è davvero promettente – e pensando al fatto che potrebbe costare circa trecentomila lire, potrebbe scalzare Creative dalla sua attuale situazione di dominio.

MEGLIO TARDI CHE MAI

Sebbene sia passato ormai un po' di tempo, non fa certo male ricordare che Microsoft ha pubblicato un nuovo patch per Outlook, il popolare lettore di posta elettronica e news. Il patch, che si può scaricare da http://www.microsoft.com/technet/security/bulletin/MS00-043.asp, sistema un problema che permette a utenti malintenzionati di eseguire codice virale sul nostro computer anche senza che chi riceve la mail la apra. Visto che il problema esiste,

AIUTO!

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiedete e vi sarà rivelato!

D:> Ciao. Salto i complimenti, che sono ovvi, e vado subito al sodo: ho comprato da poco *Diablo 2*. L'installazione funziona senza problemi, così come il test video, quando però cerco di lanciare il gioco, dopo il filmato introduttivo l'applicazione torna a Windows. Giuro di aver provato tutto: nuovi driver per la mia Voodoo 3 2000, ho formattato il disco fisso e ho reinstallato Windows. Vi prego ditemi cosa posso fare. Ciao e grazie.
Michele
PS: Ho provato il gioco sul computer di un mio amico e a lui funziona alla perfezione, quindi non può essere un errore del CD.

R:> Michele, purtroppo non mi hai mandato altre informazioni sul tuo computer, quindi non sono certa dell'utilità del mio suggerimento, comunque credo che tu possa risolvere il problema abbastanza agevolmente scaricando da Battle.Net l'ultima patch per il gioco e aggiornando anche i driver della scheda sonora, oltre a quelli della scheda video (capita più spesso di quanto non si pensi che le due cose interagiscano)

D:> Vi scrivo per segnalarvi un problema riscontrato con *Heavy Gear 2*: sul mio nuovo computer con scheda video Matrox G400, la gran parte delle texture sfarfallano, rendendo impossibile giocare. Nei siti della Matrox e della Activision non ho trovato niente che possa aiutarmi (patch o consigli), ho modificato tutti i settaggi grafici possibili nel gioco senza alcun risultato. Avete qualche buona idea da suggerirmi?
Alfio Cecutti (alce@mail.nauta.it)
Povoletto UDINE

R:> Alfio, a costo di sembrare monotona ti ripeto il consiglio, tranne in casi in cui ci sono delle incompatibilità accertate e note (che avresti dovuto trovare segnalate sui siti che hai visto), la maggior parte di questi problemi si risolvono semplicemente installando dei nuovi driver. Un'alternativa, se hai già installato i driver più recenti per la G400, è provare a controllare le impostazioni di Z-Buffering, che potrebbero essere la causa dello sfarfallio delle texture.

D:> Ciao Nemesis, ho bisogno di un aiuto tecnico.
Da circa 15 giorni, ogni tanto il mio PC va in palla: emette un "biip" e lampeggia la lucina verde (come quando è in stand-by), ma non sembra che succeda qualcosa di particolare: il sistema rimane stabile.
Ho pensato che sia un problema di raffreddamento, visto che il problema è sorto in contemporanea con l'avvento del grande caldo? Può essere?
Se potessi darmi una mano te ne sarei infinitamente grato.
Ciao, Gio '74

R:> Gio, credo che la tua diagnosi sia giusta – la maggior parte dei computer di recente produzione sono dotati di sensori termici, che fanno scattare un allarme quando la temperatura della scheda madre o del processore supera un certo valore di soglia. Il problema non è grave, però sarebbe meglio se tu installassi una ventola addizionale all'interno del case (ne puoi trovare di ottime anche spendendo poco) e lo tenessi in un luogo più fresco e ventilato



se usiamo Outlook e non l'abbiamo ancora fatto è bene scaricare e installare subito il patch.

VIDEO INTEGRATO DI ALTA QUALITÀ

Sembra che la Nvidia abbia intenzione di produrre dei chip GeForce 2 (MX o GTS) da integrare sulle schede madri, cosa che potrebbe consentire di avere un computer con le loro capacità grafiche impressionanti a un prezzo più contenuto rispetto a quello che costa installare una scheda completa. Per il momento, comunque sono ancora voci: dovremo aspettare la fine dell'estate per avere informazioni davvero attendibili.

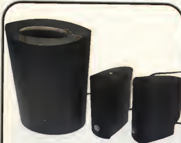


P4 E SUPER P3

Subito dopo avere annunciato che la prossima serie di processori (che conoscevamo con il nome in codice Willamette) si chiamerà Pentium 4, Intel ha rilanciato: il Pentium III non uscirà dal mercato ancora per un po'. Infatti, è previsto per quest'ultimo un passaggio a una tecnologia a 0.13 micron (quella attuale è a 0.18), che permetterà di produrre chip con velocità fino a 1.4 GHz.
La scelta, motivata dal fatto che la versione desktop del Pentium 4 ci metterà ancora qualche tempo per arrivare, non può che farci contenti – come anche l'annuncio che potremo continuare a utilizzare la buona vecchia SDRAM, invece della più costosa Rambus RAM.

MUSICA PER LE TUE ORECCHIE

Casse per tutti i gusti e per tutti i portafogli



SOUNDMAN X2

www.logitech.com

L. 199.000

IL sistema SoundMan X2 per PC è composto da due satelliti, neri, compatti e dal design accattivante, e dal SubWoofer, anch'esso nero e abbastanza compatto. Il sistema offre complessivamente 40 Watt RMS (8 Watt per ciascuna cassa e 24 Watt per il subwoofer) e sfrutta una nuova tecnologia proprietaria chiamata LIMAD (Linear Magnetic Drive) che, stando ai comunicati stampa, sfrutta al meglio i magneti di qualità superiore usati nel processo produttivo. Il subwoofer è ottimo nella riproduzione dei bassi e può essere regolato con una manopola sul retro. Ascoltando brani MIDI e file MP3 di musica classica e di genere tecno questo sistema è risultato tra i migliori. Dopo qualche ora di utilizzo si scoprono anche i nei: un fruscio di fondo lievemente maggiore rispetto ai concorrenti e il suono che tende a mischiarsi leggermente quando si arriva a volume elevato. Questi lievi difetti non intaccano il giudizio che rimane decisamente positivo. Da segnalare la possibilità di controllare il volume sulla cassa destra e attaccare una paio di cuffie al subwoofer.

VERDETTO

Ottima qualità del suono, buona riproduzione del subwoofer si aggiungono al design interessante. **7**



MAXI FLAT SPEAKERS 2.1

www.guillemot.com

L. 129.000

APRENDO la scatola del sistema marcato Guillemot si rimane affascinati dalle dimensioni e dalla leggerezza dei tre componenti: per primo il subwoofer, compatto, leggero posizionabile ovunque, e poi i due altoparlanti, gli unici della rassegna di tipo flat, cioè piatti. Queste casse sono proprio piatte, 12 millimetri di profondità per la precisione. Guardiamo da vicino il subwoofer: sul frontale troviamo il comando di accensione e la regolazione del volume e dei bassi: anche al massimo livello sembra che manchi un po' di potenza. Passando alle casse si rimane stupiti e perplessi: sembra quasi impossibile che questi due sottili "fogli" possano riprodurre degnamente i suoni generati dal nostro PC. In effetti la tecnologia *flat* dovrebbe introdurre alcuni benefici rispetto agli altoparlanti tradizionali, con una resa del suono più pura, ma in questo caso però il risultato non è dei migliori: il suono è decisamente metallico, troppo "piatto", peraltro non supportato dal subwoofer, quasi inesistente. Il prezzo proposto è un po' troppo elevato per la qualità.

VERDETTO

Sebbene le casse piatte (*flat*) siano affascinanti la qualità finale offerta non è soddisfacente. **6**



GAMER BEAST 3D

www.trust.com

L. 89.000

È il sistema audio più economico della rassegna, e l'unico composto da due pezzi avendo il subwoofer integrato nella cassa di sinistra. I due speaker sono piuttosto voluminosi, dal design ergonomico, capaci di erogare 3 Watt a testa più 10 Watt per il subwoofer. Sulla cassa di destra troviamo il tasto di accensione, il controllo per il volume e per i bassi, il tasto che attiva il suono 3D e un doppio collegamento per cuffia per consentire a due giocatori di ascoltare contemporaneamente il sonoro. Abbiamo provato a lungo queste casse per poter dare un giudizio completo: le casse danno il meglio a volume medio-alto, con brani di musica classica, o rock e pop; il sistema sembra enfatizzare i suoni alti, rendendoli molto nitidi, mentre se la cava molto meno bene con i toni bassi, anche a causa del subwoofer poco potente. Minimo il fruscio di fondo, che si nota solo a volume elevato, mentre è da bocciare il tasto 3D: questa funzione, già vista in altri sistemi (con risultati a volte buoni a volte meno), è in questo caso da dimenticare perché inutile nella maggior parte dei brani.

VERDETTO

Un sistema completo, compatto, economico che restituisce un suono pulito anche se un po' spostato verso gli alti. **7**

SAI QUELLO CHE ASCOLTI

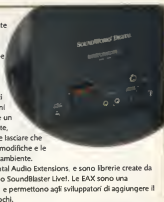
Nel mondo dell'informatica, come del resto in quello dell'Hi-fi, abbondano sigle e termini strani. Approfondiamone alcuni, di uso più comune quando leggiamo o parliamo di audio e computer.

Alti e bassi: per analizzare un'onda sonora dobbiamo guardare alle frequenze che la compongono. Quelle più elevate formano i suoni più acuti o gli "alti", mentre le inferiori influenzano i toni "bassi", quelli creati dalla grancassa di una batteria per intenderci.

Subwoofer: nei sistemi audio che colleghiamo ai nostri PC i subwoofer si occupano di filtrare ed enfatizzare i toni bassi, completando così i "normali" speaker.

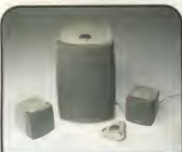
Funzione 3D: molti sistemi mettono a disposizione un tasto 3D, che permette di simulare l'utilizzo di 4 casse, per avvolgere completamente l'ascoltatore.

DirectSound 3D: I giochi, per poter sfruttare il suono 3D, devono usare le APi, cioè delle librerie di programmi che implementano gli effetti voluti sull'hardware. Il primo standard in questo campo è rappresento dal DirectSound3D, creato da Microsoft e introdotto per la prima volta nelle DirectX 5. Oggi le DirectX sono giunte alla versione 7.1.



A3D: librerie per il suono 3D create da Aureal Semiconductor. Prevedono un complesso algoritmo che calcola e modifica le onde sonore basandosi sul modello fisico dell'ambiente. In pratica agli sviluppatori di giochi non basterà specificare le sorgenti di suono e gli effetti (eco, rifrazioni ecc), ma dovranno proprio creare un modello semplificato dell'ambiente, posizionare le sorgenti di suono e lasciare che sia l'hardware a calcolare tutte le modifiche e le interazioni tra le onde sonore e l'ambiente.

EAX: è l'acronimo di Environmental Audio Extensions, e sono librerie create da Creative Labs a partire dal modello SoundBlaster Live!. Le EAX sono una estensione delle DirectSound 3D, e permettono agli sviluppatori di aggiungere il riverbero, l'eco e altri effetti ai giochi.



DSS330

www.info.philips.it

L. 260.000

50 i Watt di potenza offerti da questo sistema: i bassi, dobbiamo dirlo subito, sono riprodotti benissimo.
Il subwoofer, voluminoso, deve essere necessariamente posizionato sotto la scrivania, e Philips ci viene incontro con una grande idea: un telecomando collegato all'amplificatore col quale possiamo regolare tutti i valori, come volume e intensità dei bassi.
Viceversa le casse sono piccole, di dimensioni molto ridotte, di forma quasi cubica; la riproduzione è più che buona, sia con i file MIDI, che con i CD, con i giochi e con i brani MP3.
Per utilizzare il sistema DSS330 possiamo addirittura fare a meno della scheda audio. Il collegamento USB infatti permette di interfacciare le casse al PC senza bisogno di altre schede; l'audio digitale passa direttamente dalla scheda madre agli speaker, con un lieve decadimento della qualità generale.
Il prezzo è in linea con la qualità offerta, e non ci ha affatto deluso!

VERDETTO

L'ottimo subwoofer e le casse poco ingombranti sono supportati da una buona qualità sonora.

8



CAMBRIDGE SOUNDWORKS DIGITAL

www.creative.com

L. 179.000

LA Cambridge propone un sistema di altoparlanti a tre satelliti derivato direttamente dal SoundWorks FPS2000; i risultati, diciamolo subito, sono eccellenti. Posizioniamo i due piccoli satelliti (due cubi di 4 dita di lato) a fianco del monitor e colleghiamoli al grosso subwoofer di legno, da posizionare sotto la scrivania. A questo colleghiamo poi l'ingresso analogico per la scheda audio e il telecomando per il controllo del volume. Sul subwoofer ci sono altri due ingressi audio: una seconda porta analogica e una porta chiamata SPDIF. Quest'ultima è la porta digitale che dà il nome a tutto il sistema; grazie a questa possiamo collegare la nostra scheda audio con uscita digitale al sistema di altoparlanti senza che il suono venga convertito da digitale ad analogico, con evidenti vantaggi sulla qualità della riproduzione e sull'assenza di distorsioni. La potenza (22 watt per il subwoofer, 8 watt per ciascun satellite) si sente non appena lanciamo un brano. I satelliti sono praticamente perfetti, ci hanno stupito per il suono chiaro, pulito, cristallino e completo.

VERDETTO

Il miglior sistema della rassegna, e quello con il miglior rapporto prezzo/prestazioni.

9



300W SOUND STATION

www.spectravideo.com

L. 165.000

UNA volta installata la a Sound Station, si rimane subito colpiti dal design accattivante del subwoofer e dei satelliti, e dal fatto che tutti e 3 sono trasparenti, dando così la possibilità di sbirciare all'interno per vedere come sono fatti. Il subwoofer ha sul frontale i collegamenti alle casse e alla scheda audio e le regolazioni per il volume e i bassi. Dato che non è troppo ingombrante possiamo pensare anche di tenerlo a fianco del monitor. I 26 watt di potenza (20 + 3 + 3) vengono sfruttati discretamente bene; in particolare il subwoofer fa fino in fondo il suo dovere e amplifica bene i bassi, mentre i satelliti restituiscono un suono un po' troppo ovattato, non molto nitido, soprattutto a volume medio-basso. Questo difetto si nota maggiormente mettendo a zero il subwoofer e lanciando un brano che contenga molti toni alti, o molta chitarra o un brano di musica classica eseguito al pianoforte. Anche giocando si avverte, ma in misura minore. Il sistema di Logic 3 dà il meglio a volume molto alto e in ambienti piccoli. Sarebbe meglio ritoccare un po' il prezzo.

VERDETTO

Un sistema discreto, con un buon subwoofer, che però pecca in nitidezza di suono.

7

LA CONSIDERAZIONE DEL MESE

Approfittiamo del tranquillo periodo estivo, nel quale le novità più interessanti sembrano attendere l'autunno per rivelarsi, per parlare di due componenti fondamentali di ogni computer ma sempre più spesso bistrattate e ignorate da noi giocatori.
Stiamo parlando di mouse e tastiera, che rappresentano oltre al monitor l'unico modo con cui possiamo interagire con il nostro amato computer ed è quindi buona cosa decidere di dotarsi di elementi di qualità.
Per il mouse non ci sono scuse: evitiamo a ogni costo quei rottami da 10 mila lire che si trovano ormai anche al supermercato e prendiamoci un modello di buona marca! Chi è abituato a un mouse scadente potrà faticare a crederlo ma la differenza tra un mouse ben funzionante e un modello economico può essere evidentissima, soprattutto nei giochi dove la rapidità di azione risulta fondamentale!

IL SISTEMA GIUSTO

Tre proposte per ognuno dei componenti principali di un buon computer per giocare ai giochi che più ci appassionano. Tre diversi budget per acquistare un PC decente ma economico, oppure... il meglio che ci sia, senza badare a spese! Nessuna grossa novità per ora, in attesa dello SMAU e del periodo pre-natalizio.

PROCESSORE

- Sistema ideale K7-Athlon 900 MHz **L. 1.560.000**
- Sistema medio K7-Athlon 750 MHz **L. 500.000**
- Sistema base: Celeron PPGA 533 MHz **L. 260.000**

Il processore Athlon a 1000 MHz rimane davvero troppo caro e intanto il 950 cala un po'. Si conferma l'Athlon 750 nel sistema medio e rimane il Celeron (stavolta a 533 MHz) per il sistema economico, niente male!



SCHEDA MADRE

- Sistema ideale ASUS K7V **L. 415.000**
- Sistema medio: Biostar M7MKE **L. 275.000**
- Sistema base: SOYO SY-7IWB **L. 200.000**

L'evoluzione della famosa Asus K7M prevede utili miglioramenti e la solita qualità di sempre, una scelta senza potenziali inconvenienti. Le schede SOYO e Biostar sono ottime alternative in caso di budget inferiore.



MEMORIA RAM

- Sistema ideale 256 MB PC133 **L. 660.000**
- Sistema medio. 128 MB **L. 360.000**
- Sistema base. 64 MB/96 MB **L. 170.000**

Prezzi abbastanza stabili rispetto allo scorso mese. La configurazione tipica per non avere problemi è quella con 128 MB di RAM, saliamo a 256 se vogliamo il massimo della tranquillità mentre possiamo scendere a 64 se vogliamo risparmiare qualcosa e lavorare comunque bene.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale Schede basate su GeForce2 GTS **L. 750.000**
- Sistema medio TNT 2 Ultra/Voodoo 3 3000/Matrox G400 MAX **L. 300.000**
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 **L. 200.000**

Le GeForce GTS proseguono con il calo dei prezzi, sebbene sempre di lieve entità rispetto al costo globale. TNT2 e 3Dfx rimangono le scelte migliori nel sistema medio, anche se ormai si può trovare una GeForce primo modello a poco piu' di 400 mila. Sono buone scelte? Certamente, a patto di sopportare qualche piccolo inconveniente con alcuni giochi (per cui vengono man mano realizzate apposite patch, solitamente).



LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale DVD-ROM 16x Pioneer e masterizzatore Plextor 12x10x32x IDE L. 1.050.000
- Sistema medio DVD-ROM 10x Pioneer L. 300.000
- Sistema base: CD-ROM 50x L. 100.000

DVD 16x e masterizzatore Plextor 12x: il massimo per il nostro sistema ideale! Un ottimo DVD 10x per il sistema che ci piacerebbe avere... e un normalissimo lettore CD ROM per il sistema minimo. Alternative di marca a prezzi simili sono comunque valide, stiamo lontani dai masterizzatori troppo economici





MONITOR

- Sistema ideale Nokia 445ZA 21" L. 2.300.000
- Sistema medio: Samsung 17" 700IFT "Flatron" L. 810.000
- Sistema base. 15" L. 300.000

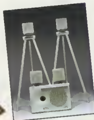
Il Nokia da 21 pollici è un ottimo monitor senza voler spendere cifre assurde, inoltre l'assistenza della casa è ottima, particolare da non sottovalutare. Nel sistema medio, grazie alla discesa generale dei prezzi degli altri componenti, rimane il Flatron da 17 pollici, molto bello, pensando ai nostri poveri occhi provati da ore e ore di gioco.



SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale SoundBlaster Live! Platinum L. 460.000
- Sistema medio SoundBlaster Live! 1024 OEM L. 125.000
- Sistema base. SoundBlaster PCI128 L. 125.000

In mancanza di nuove proposte sul mercato (da parte di chi sarebbe bello saperlo) la Live! Platinum rimane la migliore scheda per un uso casalingo, perfetta per i giochi. Il modello senza i connettori digitali è comunque un'ottima scelta e pensiamo sia adatta anche al sistema di classe economica: avendo qualche soldo da spendere perché tenersi una PCI 128?



CASSE

- Sistema ideale Creative Desktop Theatre 5.1 L. 520.000
- Sistema medio PCWorks FourPointSurround L. 125.000
- Sistema base: Creative CSW20 L. 40.000

Una buona scheda audio vuole casse adeguate – e il Creative Desktop Theatre è il meglio che possiamo trovare in giro. Costano un po', ma la qualità del suono digitale ci ripaga ampiamente. Tutto questo vale solo se possiamo esagerare col volume, in caso negativo sarebbe inutile spendere tanto se siamo costretti a usare quasi sempre le cuffie.

DISCO FISSO

- Sistema ideale: Quantum Atlas V, 36.7 GB SCSI L. 1.600.000
- Sistema medio: IBM DPTA-372050, 20.5 GB EIDE L. 480.000
- Sistema base. Quantum Fireball, 15 GB EIDE L. 235.000

Confermiamo il disco Quantum per il sistema ideale, ma anche i nuovi IBM EIDE da 45 GB (a un terzo del prezzo) sembrano davvero interessanti. In un sistema medio vediamo più che bene un buon disco da 30 GB mentre per il sistema minimo 15 GB sono, ammettiamolo, più che sufficienti.



MOUSE

- Sistema ideale: Microsoft IntelliMouse Explorer L. 115.000
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB L. 35.000
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC.

L'intellimouse Explorer di Microsoft rimane il mouse dei sogni di tutti i giocatori, anche grazie al sistema ottico che lo fa funzionare, privo di pallina e quindi esente dai difetti meccanici dei mouse normali. Se non siamo proprio costretti a tenerci il mouse incluso con il PC (evitiamolo quando possibile!) è bene procurarsi un mouse di buona marca, per esempio un Logitech.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 9.430.000 (limite 10.000.000)

Sistema medio: L. 3.210.000 (limite 3.500.000)

Sistema base: L. 1.630.000 (lim. 1.800.000)

È stato l'indiscusso Campione del Mondo di Scacchi per ben 15 anni. Strappato alla scacchiera e portato al Savoy Hotel di Londra, Garry Kasparov non ha bisogno di molto incoraggiamento per parlare di tutto un po', dal contrabbando dei videogiochi fino alla situazione della Russia Comunista, fino al supercomputer dell'IBM Deep Blue.

GARRY KASPAROV

C'erano giochi per computer nella vecchia Russia del Soviet in cui tu sei cresciuto?
No, almeno non ufficialmente. E il motivo era semplice: i computer non erano per tutti e quando erano disponibili si potevano acquistare in limitatissime quantità e sotto lo stretto controllo statale. Ma naturalmente c'erano persone che arrivavano alla frontiera con videogiochi di contrabbando e c'erano altre persone, come me, che li portavano all'interno del paese in doppi fondi di valigette. Penso di aver avuto il primo fax privato in Russia nel 1988. Ufficialmente non era permesso, ma io ero Campione del Mondo di Scacchi quindi chiusero un occhio.

Qual è stato il primo gioco per computer a cui hai giocato?
Nel 1983 ho giocato una semifinale con Victor Korchnoi che era sponsorizzata dalla Acorn Computers e mi hanno fatto vedere una macchina con molti giochi piuttosto primitivi inseriti nell'hardware. Se mi ricordo correttamente si trattava di giochi arcade come *Space Invaders* e *Pong*. Mi ricordo che pensai che con lo sviluppo dei computer e con l'aumento dei dati che avrebbero potuto gestire, questo mezzo sarebbe stato importante per il mio gioco preferito, ovviamente gli Scacchi. E poi "BUM!", come se non fosse passato tempo in mezzo mi sono ritrovato a provare la maggior parte delle mie mosse con il mio allenatore su un PC.

Potrebbe sembrare strano ai nostri lettori che un Campione del Mondo si allenasse a giocare a scacchi usando un computer. Quale hardware e quale software usavi?
Ho avuto molti computer fin dalla metà degli anni '80 quindi la cosa migliore è dirvi che cosa uso ora. Ho un computer portatile Toshiba 4080 e un PC da scrivania nel mio ufficio di Mosca, il centro delle mie operazioni, che è di marca Hewlett Packard. Per quanto riguarda il software uso regolarmente Hierarchy, Fritz e Junior.
Con un singolo computer al giorno d'oggi posso fare in un'ora più di quanto non potevo fare dieci anni fa con tre allenatori in cinque ore.

Ma, in ogni caso, tu continui a servirti di allenatori, giusto?
Certo, specialmente quando mi preparo per un grande torneo. Ora la mia squadra pre-gara tipica include un paio di allenatori e due o tre computer. Mi siedo alla mia scrivania mentre i miei allenatori lavorano sui portatili, sebbene ci alterniamo spesso e io mi porti via uno dei portatili se mi devo spostare. Uno degli allenatori ha un database con tutte le mie partite e le mie strategie caricate mentre l'altro digita tutte le mie mosse per inserirle nei file e nell'analisi dei dati. Prima era difficile allenarsi con qualcuno perché ero molto più veloce dei miei avversari ma ora, con l'aiuto dei computer, i miei compagni possono mettermi in difficoltà. Il mio allestimento hardware è completamente portatile nonostante la sua complessità e mi piace pensare, scherzando, che si tratti di una sorta di Centro Comandi Spaziale su ruote.

Prima hai parlato di alcuni dei giochi più primitivi del passato. Giochi a prodotti moderni come quelli a cui si dedicano i nostri lettori, come *Tomb Raider*, *Quake*, *Resident Evil* o *Civilization*?
Nel 1986 ho dovuto limitare il tempo dedicato ai giochi perché risultavano troppo coinvolgenti e portavano via troppo tempo agli scacchi. Non voglio sembrare moralista, ma penso che i ragazzi al giorno d'oggi siano sotto un costante bombardamento di giochi violenti e trovo questa situazione preoccupante. Non c'è niente di sbagliato in un gioco come *Tomb Raider*, se viene giocato con moderazione, ma un'overdose di azione sanguinolenta come quella che si può verificare in prodotti come *Resident Evil* o *Quake* ha effetti insidiosi nelle menti più giovani e impressionabili.

Preferiresti che i giovani, quindi, giocassero a prodotti più educativi

GRANDE MAESTRO

Guerra e Pace

I punti più importanti della carriera di Kasparov includono il primo scontro con Karpov nel 1984. All'epoca la partita venne sospesa perché "entrambi i giocatori sono esausti". Poco prima, il capo del Comitato Sportivo Scacchi del Soviet disse a Garry: "Abbiamo già un campione e non abbiamo bisogno di un altro." Kasparov ha delle radici etniche piuttosto complesse che lui stesso definisce "una mistura esplosiva." È nato a Baku, Azerbaijan, il 13 aprile 1963 da padre ebreo e madre armena. Entrambi erano ingegneri e intellettuali. Ha imparato a giocare a scacchi all'età di cinque anni ed è stato immediatamente riconosciuto per il suo valore sportivo dagli ufficiali del Partito locali. Ha mantenuto la corona di Campione del Mondo di Scacchi per ben 15 anni diventando multimiliardario. Nonostante la sua ricchezza e la sua fama, Garry sembra riuscire a trovare il tempo per seguire molte cause umanitarie.

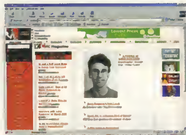
"Con un supercomputer la cosa più irritante è che non puoi guardarlo negli occhi o sentirlo fisicamente sudare nei momenti di alta tensione"

come *Civilization* oppure, ovviamente, gli scacchi?
Assolutamente sì. Gli scacchi, ancora più di *Civilization*, ma da parte mia un simile commento è ovvio. Studi dopo studi hanno dimostrato che gli scacchi possono avere un benefico effetto sui giovani, non ultimo il fatto che aumentano la capacità di analisi e di concentrazione, oltre alla tendenza ad amplificare la calma e la soddisfazione personale. Sebbene non siano certo la risposta a tutti i mali del mondo, gli scacchi a mio modesto parere fanno quello che aveva detto il grande maestro tedesco Tarrasch più di un secolo fa: "Hanno il potere di rendere l'uomo felice."

L'Intelligenza Artificiale è oggi un grande campo di sviluppo per gli scienziati, per le corporazioni e per gli scrittori di fantascienza. Pensi che le macchine dotate di IA diventeranno un giorno tanto potenti da poter battere grandi maestri scacchisti come te oppure, ancora peggio, conquistare il mondo?
Nonostante tutto quello che si dice riguardo alla Legge di Moore, che vuole un raddoppio della potenza dei processori ogni diciotto mesi, penso che anche l'umanità stia migliorando contemporaneamente, quindi non sono allarmato da queste prospettive.

Parlando di IA, comunque, devo dire che non sono d'accordo con alcuni cosiddetti "esperti" che la vedono come una forma di organizzazione simile al cervello umano e quindi se una macchina non pensa come pensiamo noi, vuol dire che non è dotata di intelligenza. Se io prendo una decisione basandomi al 5% sul calcolo e al 95% sull'intuito e il computer arriva alla stessa decisione usando il 95% di calcolo e il 5% di intuito, si tratta sempre di una forma di intelligenza artificiale, anche se diversa dalla nostra. È comunque una forma di intelligenza. Vorrei anche aggiungere che il gioco degli scacchi è probabilmente il mezzo ideale per mettere alla prova i nuovi sviluppi in questo campo.

Nel 1996 e nel 1997 hai avuto un'esperienza di prima mano con un'Intelligenza Artificiale quando hai accettato di giocare con Deep Blue, il supercomputer della IBM, attraverso una serie di incontri a scacchi che hanno attirato l'attenzione delle prime pagine dei quotidiani in tutto il mondo. Eri nervoso per il fatto di doverti confrontare con una macchina?



La cosa buona in un avversario umano è che si può valutare da un punto di vista tattico e psicologico. Con un supercomputer, d'altronde, la cosa più irritante è che non puoi guardarlo negli occhi o sentirlo fisicamente sudare nei momenti di alta tensione. Sembra non avere anima il che può essere piuttosto disorientante, per non dire di più.

Comunque sono fiero di questo fatto: sebbene Deep Blue mi abbia battuto per 3,5 partite a 2,5, è andato "in crash" ben tre volte durante la seconda partita nel torneo del 1997. Le macchine, a quanto pare, non sono poi così infallibili. Ma per tornare alla vostra domanda originale sulla possibilità che i computer assumano il controllo dell'umanità posso dire che, almeno per quanto riguarda il gioco degli scacchi, fino a che le macchine non batteranno ogni singolo essere umano, noi siamo ancora della partita. E penso che questo non potrà accadere almeno per un altro mezzo secolo.

Quali cambiamenti ha apportato l'esistenza di Internet a te e ai giocatori di scacchi in tutto il mondo?
Internet avrebbe potuto essere realizzato per giocare a scacchi a distanza. Usando il potere della rete si può giocare con chiunque in qualunque punto del mondo. Si possono prendere lezioni da grandi maestri, guardare partite dal vivo, praticamente qualunque cosa. E con il mio nuovo sito abbiamo la possibilità di portare gli scacchi a migliaia o a milioni di persone che amano questo hobby ma che non sanno con chi giocare. Dopo il calcio, gli scacchi sono il passatempo più diffuso nel mondo e i siti come KasparovChess.com sono luoghi in cui i giocatori di scacchi e i fan possono ritrovarsi.

SCACCHI ON-LINE
Il Mondo di Garry
Si possono provare le delizie di KasparovChess Online Inc. collegandosi al sito www.KasparovChess.com Garry ha anche un sito appositamente realizzato per i fan: www.clubkasparov.ru. Quelli che vogliono disperatamente comunicare con il grand'uomo in modo diretto, possono sempre inviare le loro domande a Kasparov@totalchess.ru

Hai avuto per un po' di tempo un sito web per i fan, ma quando pensi che potresti metterti effettivamente in affari sfruttando le potenzialità della rete?
KasparovChess Online Inc. è stata fondata nel giugno del 1999. Al contrario di molti altri business in tutti i campi che sfruttano un personaggio famoso che riceve una buona fetta degli utili per non fare altro che sorridere nelle telecamere, io sono effettivamente il curatore della homepage. Il business è nato da una mia idea e mi piace prendere parte attiva nello sviluppo della compagnia.

Come per ogni compagniasu internet può essere necessario molto tempo per passare dall'idea originaria alla realizzazione definitiva.
Potete dirlo forte. Gli ultimi sei mesi dell'anno scorso sono stati impiegati nell'assumere un team internazionale di circa 70 persone oltre all'apertura degli uffici in quattro Nazioni. New York è la base di management, Tel Aviv quella tecnologica e di sviluppo sulla rete, Mosca è l'ufficio creativo e abbiamo recentemente aperto un ufficio a Londra per incentivare il mercato europeo.

Parlando tradizionalmente, gli scacchi sono fondamentalmente un'esperienza tra due persone. Nella tua visione può la varietà su computer cambiare i parametri del gioco per favorire le modalità multigiocatore?
Non voglio dire che il gioco a due sia sbilanciato in favore delle modalità mulitigiocatore, ma certamente l'era informatica ha creato occasioni di ogni genere per permettere a gruppi di persone di giocare insieme attraverso la rete. Potrei fornire diversi esempi di questo fenomeno. Alcuni dei migliori siti di scacchi su internet offrono ai giocatori la possibilità di giocare simulazioni in cui possono giocare su una scacchiera o addirittura su trenta contemporaneamente. Io stesso ho presentato Advanced Chess nel 1998 la cui filosofia è: uomo e computer da una parte contro uomo e computer dall'altra. Nel 1999 ho giocato un epico scontro durato quattro mesi partecipando a un'ambiziosa competizione: Garry Kasparov contro il Mondo su Microsoft Gaming Zone.

So che molte persone non sono d'accordo con questo genere di eventi, ma la rete offre molte opportunità di giocare in gruppo e chiunque abbia di queste velleità può servirsene. Il mio consiglio è: provate. Dopotutto, cos'è la vita senza qualche piccolo rischio?

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro, un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l acquisto. Viene assegnato molto raramente...

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove" Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po' "specialistico" e non adatto a tutti i palati

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici.

6 La sufficienza Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due- il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre" Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due" Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Ge Force 2. E non stiamo parlando di un emulatore...

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.



GIOCO CONSIGLIATO
Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati" Ma un voto alto non basta È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!



GIOCO DEL MESE
Giochi per il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi.

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell'evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 256 si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Shogun Total War* sul nostro computer.

Sistema P166, 32 MB RAM, nessuna scheda 3D



VERDETTO: Senza scheda 3D sarà Ci muoveremo un po' troppo lentamente sul campo di battaglia.

Sistema P300 64 MB RAM, GeForce 2



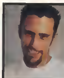
VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora possiamo conquistare il Giappone!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!



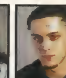
MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Simulatori di volo, simulatori spaziali, simulatori di sottomarino, e tutto quello che viene simulato su computer!
Gioco preferito: *Icewind Dale*



PAOLO DENTE
Specializzato in: Giochi di strategia a turni e giochi di ruolo Non disdegna gli sparatutto 3D, anzi, li adora (un po troppo.)!
Gioco preferito: *Diablo 2*



MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Strategici e sparatutto 3D Ultimamente è preda del vecchio rock and roll dei gloriosi Kiss
Gioco preferito: *Kiss Psychocircus*



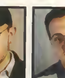
DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: L'unico grafico più bravo dei collaboratori a giocare avventure, sparatutto e giochi di ruolo
Gioco preferito: *Asheron's Call*



FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Avventure di tutti i tipi e ambientazioni il suo motto è "meglio *Monkey Island* oggi e *Galleon* domani"
Gioco preferito: *Monkey Island*



YURI ABIETTI
Specializzato in: L'insana passione per "Guerre Stellari" lo ha portato sulla via della perdizione per i simulatori spaziali
Gioco preferito: *Star Trek Armada*



ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Giochi di calcio Alessandro ha giurato a sé stesso di vincere il Campionato con ogni gioco di calcio!
Gioco preferito: *EURO 2000*

LE OLIMPIADI

Ora tocca a noi difendere i colori nazionali, possibilmente con un fedele manipolo di amici!

Ogni quattro anni, il Mondo celebra le Olimpiadi, che hanno ormai assunto il significato speciale (come lo erano nel mondo antico) di "tregua" in cui le nazioni della Terra si ritrovano in una sola città per gareggiare. Comunque andranno (speriamo meglio degli Europei!), *Sydney 2000* della Eidos ci vedrà attori principali delle 12 specialità olimpioniche: sebbene risenta di qualche difetto secondario (d'altra parte, è un genere veramente poco esplorato su PC), anticipiamo subito che *Sydney 2000* non ci ha deluso per nulla, anzi ha saputo ricreare anche in redazione quella situazione magica di dieci giocatori riuniti davanti a un solo monitor che a turno gareggiano o sono spettatori; atmosfera di cui siamo un po' nostalgici, a dire il vero, in questa epoca di multiplayer via Internet. Certo, con *Quake 3 Arena* possiamo giocare con un tailandese a mezzogiorno e un californiano di sera, però la "complicità" della tastiera condivisa è un'emozione irrepetibile!
L'altro gioco "forte" di questo numero è sicuramente *Heavy Metal FAKK2*, una bizzarra e divertentissima trasposizione videoludica a metà tra il fumetto e il cartone animato. L'affascinante presenza femminile, Julie, sarà protagonista di una serie di missioni davvero mozzafiato, e sicuramente è la concorrente numero uno dell'altrettanto provocante, anche se più conosciuta, Lara Croft. Non dimentichiamoci di leggere anche la prova di *Icewind Dale*, primo di una lunga serie di Giochi di Ruolo in arrivo questo autunno: come antipasto non è niente male, anche se dovremo aspettare *Pool of Radiance 2* (di cui troviamo un'anteprima a pagina 48) e *Baldur's Gate 2* per vedere delle vere novità in questo campo.
Icewind Dale ci ha stupito per l'eccellente sistema multiplayer, che si è dimostrato l'incarnazione di gioco di ruolo più vicina e fedele alla classica "compagnia" di ragazzi intorno a un tavolo con un mazzo di fogli e una candela consumata...

Paolo Paglianti
ppaglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 74 · pag. 80 · pag. 84 · pag. 86 · pag. 88 · pag. 90 · pag. 94 · pag. 96 · pag. 98



FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Una sfera bianca con pentagoni neri, due reti e 22 giocatori. I giochi di calcio sono il suo pane quotidiano
Gioco preferito: *FIFA 2000*



MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" ma al momento preferisce le battaglie navali
Gioco preferito: *Fleet Commander*



LUCA SPINELLI
Specializzato in: I giochi di ruolo sono la passione del nostro Luca. Di giorno lavora sui picchiaduro, ma di notte gioca con i GdR
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*



SIMONE BECHINI
Specializzato in: Tutto ciò che ha ruote e corre su pista, preferibilmente con un volante e dei concorrenti da battere
Gioco preferito: *F1 2000*



NEMESIS
Specializzata in: Nemesis gioca a tutti i giochi, ma preferisce le avventure punta e clicca, i giochi di ruolo e *Quake 3 Arena*
Gioco preferito: *Atlantis II*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Non ha genere preferito, ma un paese di provenienza. Primoz vuole solo giochi dal Sol Levante o a due ruote
Gioco preferito: *Superbike 2000*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo in stile giapponese, e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo!
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*

GENERE: SPORTIVO

SYDNEY 2000

Dopo 27 secoli il Sacro Fuoco di Olimpia arde ancora. Lanciamoci alla conquista della medaglia d'oro con *Sydney 2000*!

MA QUANTO PENSI?

Il sollevamento pesi è una specialità che richiede molta energia, dato che si arrivano a sollevare fino a trecento chili! Anche in questo caso, occorre premere vorticosamente i tasti allo scopo di aumentare la propria forza, per poi premere il tasto azione e passare da una fase all'altra del tentativo di sollevamento. Molta fatica, quindi, e poco concetto.



Le immagini di gioco sono sempre molto spettacolari.



LA storia del genere umano sta per entrare nel settimo millennio. Tale, infatti, è il tempo passato da quando le prime forme di civiltà gerarchicamente organizzate facevano la loro comparsa lungo il corso del Nilo. In questi seimila anni di storia, secondo le ricerche effettuate da eminenti studiosi, ci sono stati solo 300 anni di pace nel mondo. Anche se oggi la guerra, almeno per noi europei, sembra essere una eventualità abbastanza remota, nel passato le popolazioni di tutto il mondo dovevano convivervi abitualmente, come si fa col sorgere del sole. Per ovviare a questo inconveniente, gli antichi greci, che erano molto progrediti rispetto alle popolazioni loro coeve, diedero vita nel 776 a.C. alle Olimpiadi: una serie di sfide tra i migliori atleti ellenici, durante le quali veniva stabilita una tregua che interrompeva qualsiasi conflitto in corso. Oggi, a distanza di ventisette secoli, questa usanza rivive ancora nelle Olimpiadi dell'Era Moderna (così le chiamò il Barone De Coubertin nel 1896), in una manifestazione a cui partecipano tutte le nazioni della terra.

Sydney 2000, della Eidos, è uno dei pochi titoli per PC che cercano di riprodurre il mondo dei Giochi Olimpici, aggiornato a quelli che si svolgono proprio quest'anno, e permette quindi al giocatore di provare una serie di specialità, dodici in totale, che fino a oggi non avevano brillato per trasposizioni in chiave videoludica. Tra le varie sfide proposte, l'atletica è senza dubbio la disciplina più rappresentata, con ben sei gare, ma troveremo anche nuoto, ciclismo, tiro al bersaglio, canoa e sollevamento pesi. Quello che unisce idealmente tutti questi sport è la grande immediatezza. Tutte le specialità, infatti, prevedono il semplice utilizzo di tre tasti, oltre alla croce direzionale del joypad (anche se spesso questa non viene neppure utilizzata). Premendo vorticosamente sui due pulsanti, infatti, si dà al personaggio l'energia per disputare un evento (per esempio, si stabilisce la velocità nei 100 m), mentre con un altro tasto si compiono delle azioni, che possono essere il rilascio di un attrezzo nei lanci, lo sparo nel tiro al bersaglio e via dicendo.

Da questo punto di vista, la Eidos si è accostata perfettamente alla linea di pensiero dei videogiochi giapponesi di



L'allenamento è fondamentale per qualificarsi nelle varie discipline olimpiche.

MOMENTI DI GLORIA

Vincere è sempre una sensazione piacevole Trionfare alle Olimpiadi è ancora più bello. Per questo in *Sydney 2000* è possibile rivedere ogni propria vittoria (ma anche le sconfitte) tramite delle sequenze di replay veramente spettacolari In questo modo è possibile apprezzare ogni secondo della propria grandezza, ma anche capire dove e perchè si sia sbagliato Per aumentare l'impatto "televisivo", inoltre, tutte le fasi della gara sono accompagnate da un fantastica telecronaca in italiano, che riesce ad adattarsi perfettamente a quanto si stia svolgendo sul terreno di gioco E allora, perché aspettare che le Olimpiadi comincino davvero, quando possiamo essere noi stessi i protagonisti?







LA REGINA DELLE SPECIALITÀ

L'atletica leggera è senza dubbio la specialità più importante dei giochi olimpici Nella prima edizione, quella del 1896 ad Atene, quasi tutte le gare erano infatti incentrate su questa disciplina Sebbene in *Sydney 2000* non sia consentito di rivivere le imprese del mitico maratoneta Dorando Pietri, sono ben sei le gare dedicate all'atletica leggera Si comincia coi 100 m piani, gara immediata e di pura potenza fisica, nella quale occorre solo smanettare alla massima velocità sui tasti I 110 m a ostacoli, invece, sono molto più tecnici, e rendono necessario individuare il giusto tempo per affrontare l'ostacolo, pena l'abbattimento dello stesso con conseguente perdita di secondi preziosi Il lancio del giavellotto e quello del martello, invece, richiedono una buona dose di tempismo, per trovare la migliore angolazione del lancio. Per concludere, salto triplo e salto in alto possono essere affrontati solo con la giusta coordinazione, dato che occorre premere il tasto giusto nel momento giusto





questo tipo, che fanno della grande semplicità il loro punto di forza Per questo motivo, diciamolo subito, *Sydney 2000* si presta più a essere giocato con degli amici piuttosto che da soli. Nulla, infatti, è più bello di una tastiera super-affollata dove i concorrenti – fino a un massimo di otto – si affannano a premere ripetutamente i tasti per battere sul filo di lana i propri avversari.



Le animazioni di *Sydney 2000* sono davvero fantastiche.

Le modalità di gioco sono abbastanza varie. La più importante è quella delle Olimpiadi, che aggiunge più spessore anche al gioco in singolo. Questa possibilità, infatti, consente di disputare tutte le specialità dei giochi, previa la qualificazione agli stessi. Al fine di

> **"Riesce a riprodurre l'atmosfera delle competizioni olimpiche"**

accedere alla finale dei 100 m, per esempio, dovremo prima di tutto allenarci con cura, superando il test di forza e quello di resistenza, per poi piazzarci nelle batterie andando al di là di una prestazione minima.

Ogni specialità prevede esercizi differenti, rendendo il gioco abbastanza vario. Il rovescio della medaglia è che, forse, una sfida di questo tipo risulta un po' troppo difficile per i giocatori che desiderano solo fare una partita ogni tanto. Comunque, questa modalità è quella che riproduce meglio il mondo reale degli sport olimpici.

Nella modalità Arcade si gareggia una volta sola in ognuna delle discipline, ottenendo un punteggio a seconda del risultato (i valori sono tratti dalla cosiddetta Tabella Portoghese). Chi alla fine totalizza più punti, vince. L'ambiente di gioco Testa a testa, invece, è una sfida Arcade con la modalità Olimpica tra due team allenati.

Molto interessante è la modalità Istruzioni. Questa opzione, infatti, è sostanzialmente una guida all'uso di tutte le specialità e, attraverso una voce

RUBA UNA BICI...

Il ciclismo è rappresentato in *Sydney 2000* con la gare di inseguimento a squadre. Tre ciclisti si affrontano in pista su una distanza di tre giri da affrontare alla massima velocità, dandosi il cambio a ogni giro. È essenziale non solo pedalare sempre a tutto gas, ma anche azzeccare il momento giusto per il cambio.

TUTTI IN ACQUA

La piscina di *Sydney 2000* è abbastanza affollata, dato che sono ben due le specialità dedicate al nuoto. I 100 m stile libero sono una gara molto faticosa. La giocabilità è simile a quella dei 100 m piani, con la differenza che c'è una virata da fare e che la durata è di circa un minuto. Un particolare non da poco, soprattutto per i nostri avambracci. I tuffi dalla piattaforma di 10 m, invece, si basano essenzialmente sul tempismo e sulla precisione. Una volta scelto il tipo di tuffo, infatti, non resta che cercare di eseguire le figure nella maniera migliore possibile, per poi entrare in acqua perfettamente verticali.

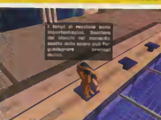












e dei filmati, spiega passo dopo passo come superare le difficoltà del gioco. Inoltre, proveremo liberamente tutte le gare, avvalendoci anche di una specie di "immagine fantasma" nelle specialità di velocità. In pratica, quando correremo i 100 m, nella corsia a fianco gareggerà un atleta che riprodurrà la nostra prestazione migliore, così come si fa nei titoli di guida.

Il gioco, quindi, è abbastanza ampio. Qualcuno, tuttavia, potrebbe obiettare che, una volta raggiunta la medaglia d'oro in tutte le gare, non ci siano più stimoli. In parte è vero, però, va specificato che *Sydney 2000* si propone soprattutto a un certo tipo di giocatori: i classici smanettoni che vogliono andare sempre un po' più in là rispetto al loro limite. Battere il record mondiale dei 100 m, quindi, è solo il primo passo. In realtà, quello che conta è essere il migliore in assoluto, primeggiare nelle sfide con gli amici e detenere un record imbattibile.

Un altro aspetto del gioco che può destare qualche perplessità risiede nell'immediatezza del sistema di controllo che, se da un lato permette di coinvolgere facilmente anche chi si avvicina per la prima volta al mondo dei videogiochi, dall'altro risulta troppo limitato per quei giocatori che sono abituati a chiedere molto ai loro titoli preferiti. Oltre a ciò, alcune specialità sono davvero troppo semplici e non tengono nella dovuta considerazione elementi importanti come il tempismo e la prontezza di riflessi. L'utilizzo canonico delle periferiche (cioè premere i tasti con le dita) non permette di raggiungere risultati degni di nota.

Sydney 2000 coglie nel segno, invece, nel settore grafico. Intendiamoci, non siamo di fronte a un titolo rivoluzionario o ricco di effetti speciali, e neanche a uno di quelli che ci lasciano a bocca aperta. La forza di questo gioco è quella di riuscire a

UN BUCO NELL'ACQUA

La canoa, purtroppo, è la specialità meno riuscita di *Sydney 2000*. In effetti, ciò è dovuto al fatto che si tratta dello sport più complicato, nel quale non ci si piò limitare a correre o a saltare. Inoltre, la realizzazione di questa disciplina è stata fatta in maniera abbastanza imprecisa, con un sistema di controllo e una grafica inferiori alle altre. Peccato, perché si trattava sicuramente della specialità più originale.





La modalità Istruzioni permette di allenarsi in tutte le discipline, fruendo di buoni consigli da parte di una voce guida e di un "ghost man".

PUNTARE... FUOCO!

Il tiro al bersaglio è una delle specialità più interessanti e originali di *Sydney 2000*. Si tratta dello skeet, disciplina nella quale si devono centrare i piattelli sparati da due macchine situate in posizioni differenti. Durante una prova, il tiratore cambia postazione di sparo, cercando di volta in volta di colpire i bersagli. Sebbene il mirino soffra di una certa inerzia direzionale (per cui i movimenti rapidi non sono molto facili), con un po' di allenamento si cominciano ad apprezzare le potenzialità di questa disciplina, sicuramente una delle meno impegnative dal punto di vista fisico!









Se non ci fossero i videogiochi, non riusciremmo mai a fare certe cose...



La canoa è senza dubbio la specialità più deludente.

rendere perfettamente l'atmosfera delle competizioni, grazie a un accurato studio delle inquadrature e delle ambientazioni. Le sequenze di replay sono veramente spettacolari ed esaltano lo spirito della competizione. Persino le animazioni dei personaggi sono molto ben realizzate. Gli atleti compiono moltissime azioni, e possiamo addirittura vederne il respiro e osservarne le guance che si gonfiano come mantici. Gli oggetti, il vestiario, i particolari del paesaggio: tutto è ben realizzato, e contribuisce in maniera significativa a rendere l'esperienza di gioco piacevole.

Che *Sydney 2000* sia il primo tentativo da parte di una casa di software di primo piano come la Eidos di cimentarsi in un genere tanto anomalo, appare subito evidente. Seppure realizzato tecnicamente molto bene, infatti, il gioco non riesce sempre a essere coinvolgente. Purtroppo, non tutte le specialità sono allo stesso livello. Alcune sono divertenti e immediate, mentre altre, come la canoa, falliscono abbastanza

"Si poteva cercare di introdurre specialità più varie"

clamorosamente nel tentativo di riprodurre le sensazioni dello sport che incarnano. Inoltre, le discipline incluse nel gioco non sono per nulla innovative. D'accordo, per PC non ci sono molte alternative se si esclude *PC Atletica 2000* della Dinamic Multimedia, ma forse si poteva cercare di introdurre specialità più varie, che prevedessero significativi cambiamenti in termini di giocabilità. La ginnastica artistica, per esempio, sarebbe stata una variazione interessante. Insomma, alla Eidos hanno imitato le creazioni giapponesi del passato, il che non è sbagliato a priori, ma un pizzico di originalità in più non avrebbe guastato.

Mentre *Sydney 2000* arriva nei negozi, il tedoforo si appresta ad accendere il fuoco nel braciere dei giochi australiani con una fiaccola trasportata direttamente dalla storica città di Olimpia. Le Olimpiadi, senza dubbio, saranno anche quest'anno un avvenimento di grandissima risonanza planetaria e, grazie a questo gioco, potremo rivivere le gesta degli atleti direttamente sui nostri PC. Non resta che indossare maglietta e pantaloncini, impugnare il joypad e lanciarsi alla conquista della medaglia d'oro.

VITTORIA!

Gli atleti di *Sydney 2000* sono animati davvero bene. Non solo eseguono i movimenti necessari alle varie specialità con molta precisione, ma sono ricchi di dettagli, come la bocca che si apre, le guance che sbuffano, il respiro. Anche il modo di esultare è ben realizzato e, ogni volta che vince, l'atleta reagisce in un modo diverso.

GMC IN BREVE

Sydney è:
- Immediato
- Graficamente piacevole
- Migliore in compagnia

Sydney non è:
- Impegnativo
- Adatto a tutti
- Molto vario



■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **ATD** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **99.900 Lire** ■ Sistema Minimo **Pentium 233 MHz, 32 MB, scheda video 4MB** ■ Sistema Consigliato **P266 MHz, 128 MB, Scheda 3D** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D, Glide** ■ Multigiocatore **Internet, LAN** ■ Internet **www.olympicvideogames.com**

IN ALTERNATIVA...

Euro 2000, Giu 00, 9
Lo sport trattato è molto differente, ma ci giocheremo per mesi!

PC Atletica 2000, Mar 00, 6
Il primo tentativo: divertente ma limitato, in questo campo

Il fatto di essere unico nel suo genere lo rende automaticamente il migliore. Un gioco bello e immediato, anche se non adatto a tutti i gusti.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	7	LONGEVITÀ	7



GENERE: AZIONE

HEAVY METAL FAKK 2

Prepariamoci a salvare ancora una volta l'universo dal Male Assoluto, nei panni dell'alter-ego digitale della bella Julie Strain.

HEAVY METAL: IL FILM

Lo stile fumettistico che si affermò alla fine degli anni '70 in Europa aveva poco da spartire con l'infantile sbruffonaggine dei "supereroi con superproblemi" a stelle e strisce. Facendo capo alla rivista francese *Metal Hurlant*, artisti di talento come Moebius/Gireud (chi si ricorda del tenente Blueberry?), Vincent Segrelles, Richard Corben, Enki Bilal, Philippe Druillet, formarono una vera e propria scuola di pensiero che privilegiava la qualità dei disegni, dei colori e dei contenuti, con una forte propensione verso temi "adulti" come il sesso, la droga, la politica. Agli striminziti fascicoletti americani si contrapponevano da noi *graphic novel* d'autore, in cui ogni singola tavola ere un'opere d'arte, realizzata con le tecniche pittoriche più disparate. Sull'onda di questa tendenza nacque nel 1981 il lungometraggio a disegni animati *Heavy Metal*, con una colonna sonora che comprendeva brani di Black Sabbath, Nazareth, Cheap Trick, Sammy Hagar, Devo e altri mostri sacri del rock. Ancore oggi resta un film *cult* imperdibile.



Alcune fasi del gioco richiedono sequenze di salti da effettuare con perfetto tempismo su una serie di meccanismi mobili. All'inizio ci sembreranno imprese impossibili.



LE Federation Assigned Ketogenic Killzone sono le zone della galassia ritenute più pericolose per gli esseri che basano il loro ciclo vitale sul carbonio, in un futuro molto lontano. Le FAKK2, naturalmente, sono zone esponenzialmente più pericolose: nessuna forma di vita che vi finisca dentro ha la minima possibilità di uscirne illesa. Il pianeta Eden è indicato proprio come una di queste zone sulle carte nautiche, ma in realtà si tratta di un luogo incantevole che la Federazione cerca di proteggere con questo sotterfugio perché nelle sue viscere si cela la chiave per il controllo dell'intero universo, una sorgente di vita eterna dal potere immenso.

Per questo a presidiarlo si trova una delle persone più valorose e carismatiche del cosmo: Julie, il soldato FAKK2. E ne ha ben ragione, perché è ovvio che dai recessi più bui della galassia sta per arrivare una malvagia entità semi-divina assetata di distruzione e di potere, dopo un viaggio che dura da duemila anni...

Ispirandosi ai personaggi e allo stile delirante del film *Heavy Metal 2000*, d'imminente uscita nelle sale cinematografiche americane, Ritual Entertainment si ripresenta al pubblico dei videogiocatori più baldanzosa che mai dopo l'ingiustamente sottovalutato *SiN*, e la crescita del gruppo di sviluppatori è evidente fin dal primo istante. Realizzato con il sistema grafico di *Quake III Arena*, *FAKK2* sfoggia una grafica strepitosa e una giocabilità lontana dagli stereotipi degli sparatutto in soggettiva, ma anche dalla ripetitività in terza persona dei *Tomb Raider*. Davanti a un gioco come questo è difficile non entusiasmarsi, perché al di là dell'eccellenza tecnica e dello splendore grafico si viene colpiti dalla coesione di tutti gli elementi in un insieme che è superiore alla somma







HEAVY METAL 2, VENT'ANNI DOPO



Le origini del sequel di *Heavy Metal* vanno ricercate ancora una volta nei fumetti, ma questa volta in una *graphic novel* del 1990 dal titolo *Melting Pot*, di Kevin Eastman (l'inventore delle Tartarughe Ninja!), Eric Talbot e Simon Bisley. Il nuovo *Heavy Metal 2000* si distinguerà dal film precedente per una trama più definita e meno frammentata. E anche questa volta la colonna sonora sarà composta da band di primo piano nel mondo del rock, tra cui Monster Magnet, Pantera, Machine Head, Billy Idol, Bauhaus. *Heavy Metal FAKK²*, il gioco, si svolge vent'anni dopo la fine del film, e segue una trama completamente originale.





delle parti. E anche se inoltrandoci scopriremo che in fondo nel gioco non c'è nulla di tremendamente nuovo, è probabile che non ce ne importerà più di tanto, avvinti come saremo in un'azione che si snoda a ritmo incalzante, senza lasciare spazio alla noia.

La prima cosa che salta all'occhio avviando *FAKK2* è la bellezza grafica, e non solo del gioco vero e proprio, ma anche dell'interfaccia stessa. Il sistema grafico di id Software consente la modellazione di superfici curve, nebbie volumetriche e un livello di dettaglio che aumenta con la potenza del processore. E Ritual non ha sprecato nessuna di queste prerogative, dando vita a scenari tridimensionali mozzafiato, iperreali come una *graphic novel* d'autore. Le panoramiche esterne sono vertiginose, gli interni lasciano a bocca aperta per la qualità delle texture e l'eleganza delle architetture. I personaggi si muovono con naturalezza, intenti alle loro occupazioni, e le loro labbra si aprono e chiudono in sincronia con quello che dicono. Giorno e notte si alternano insieme a sole e pioggia, movimentando ulteriormente l'azione. Ma la cosa più bella è che, come succedeva in *Half-Life*, i livelli sono strutturati in modo logico al servizio della trama, con tanto di scenette animate a sorpresa; non troveremo

"Non troveremo irritanti sfilze di stanzoni pieni di casse impilate"

irritanti sfilze di stanzoni pieni di casse impilate, ma ambienti dinamici che cambiano in linea con la trama del gioco.

Per esempio, all'inizio su Eden è una splendida giornata, l'ideale per concedersi una passeggiata all'aperto senza troppi pensieri per la testa, godendosi la natura incontaminata e il panorama mozzafiato del pianeta, vero e proprio paradiso terrestre ai confini della galassia. La villa in cui abita Julie insieme a parenti e amici è un grande complesso di abitazioni e giardini, mantenuti in perfetto ordine da un nutrito personale di spazzini e giardinieri. In questa fase iniziale del gioco potremo esplorare dentro e fuori a piacimento, dialogando con le persone che incontriamo e stuzzicando i graziosi animaletti simili a canguri che saltellano liberamente tra le mura domestiche. Ma ben presto questa pace verrà bruscamente interrotta da un attacco alieno. E così nei livelli successivi ripercorreremo gli stessi luoghi, ma tutto sarà diverso e dietro ogni rovina fumante potrà

I SEGUACI DI GIRTH

Il grande nemico di Julie in *FAKK2* è Gith, un essere quasi-divino adorato da milioni di creature sparse in altrettanti pianeti. Molti dei mostri che incontreremo sono al suo servizio, e ce lo faranno capire persino cercando di convertirci a lui! Ogni volta che c'imbatteremo in una di queste disgustose creature avremo bisogno di tutta la nostra astuzia per uscirne vivi...



SOTTO CONTROLLO



L'interfaccia di controllo di *FAKK2* non è semplicissima da padroneggiare, ma offre un'ampia serie d'informazioni:

① I due lati di questo **cerchio** si riempiono rispettivamente di rosso e di blu, vita e acqua. Quando la barra della vita si esaurisce, Julie è morta, e dobbiamo ricaricare l'ultimo salvataggio. L'acqua invece ha una funzione molteplice: aumenta la nostra resistenza ai danni inferti dai nemici e, se è piena, conferisce alle nostre armi poteri speciali.

② Questi due cerchi indicano rispettivamente **la mano destra e la mano sinistra**. A seconda delle armi che avete in pugno, qui viene visualizzato l'ammontare di munizioni, combustibile o energia che vi restano. Alcune armi vanno usate con entrambe le mani, nel qual caso i due cerchi si uniscono a formare un ellissoide.

③ **L'Inventario** è diviso in sei categorie, richiamabili mediante i tasti 1-6 sulla tastiera principale. Per scorrere le armi di ciascuna categoria occorre premere più volte lo stesso tasto numerico, e per decidere con quale mano usarle si clicca con il pulsante destro o sinistro del mouse. Anche in fase di attacco dovremo premere il tasto del mouse corrispondente all'arma che vogliamo usare. Dall'alto verso il basso, le sei categorie sono: armi da taglio, fionde e scudi, balestra e piccole armi da fuoco, esplosivi, armi pesanti, pozioni.

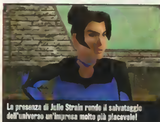


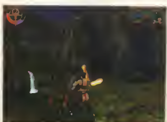


nascondersi una minaccia. Impressionante sarà entrare nella chiesetta e scoprire che i fedeli in preghiera sono diventati mostri da incubo!

Anche lo stile di gioco si distingue per inventiva e cura nella progettazione. Non c'imbatteremo in orde di mostri immobili in attesa di distruggerci, ma in situazioni di pericolo ben definite, da risolvere come enigmi. Spesso le creature da affrontare ci sembreranno imbattibili finché non avremo trovato il loro punto debole. A volte potremo aiutarci sfruttando gli scenari stessi contro i nostri nemici, o andando in cerca di bonus in zone difficilmente raggiungibili. Tutto questo comporterà numerosi caricamenti dopo altrettanti tentativi falliti, ma la frustrazione verrà ampiamente ricompensata ogni volta che scatterà in noi la scintilla vincente. Astuzia e rapidità di ragionamento ci torneranno infatti molto più utili della potenza di fuoco.

Controllando Julie mediante un sistema che ricorda quello di *Ultima IX*, in cui muoviamo il personaggio sullo schermo con la tastiera e regoliamo la prospettiva della visuale in terza persona con il mouse, potremo farle eseguire un discreto repertorio di azioni atletiche, necessarie per superare gli ostacoli in cui c'imbatteremo. Alcune sequenze infatti sono particolarmente difficili, degne dei più perversi giochi a piattaforme. A un certo punto, per esempio, dovremo saltare su una serie di enormi parti meccaniche in movimento sospese nel vuoto, tra cui


La presenza di Julie Strain rende il salvataggio dell'universo un'impresa molto più piacevole!



REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *FAKK 2* sul nostro computer

■ Sistema **Pentium II 266, 64 MB di RAM, scheda 3D**



VERDETTO: Si può giocare, sacrificando i dettagli più raffinati e senza una grande fluidità

■ Sistema **Pentium III 450, 128 MB di RAM, scheda 3D**



VERDETTO: Una gioia per gli occhi e per la giocabilità, che scorre liscia come la seta.


Spesso la telecamera abbandona Julie per inquadrare la scena con stile cinematografico.





un'elica rotante e una trave che si sposta con un'accelerazione repentina. Oppure risalire l'interno di un cilindro senza fondo attraverso una serie di gradini che cedono a intermittenza sotto i nostri piedi, difendendoci contemporaneamente dall'attacco di uno sciame di insetti assassini! Anche in questi casi spesso si tratterà di risolvere veri e propri enigmi, in cui prima di muoverci dovremo riflettere con molta attenzione sullo scenario che ci sta davanti.

Nei momenti in cui l'unico modo per sopravvivere è lanciarsi in combattimento, Julie non è certo indifesa. La sua capacità di impugnare due armi contemporaneamente (o un'arma e uno scudo per difendersi), usandole con il tasto sinistro e destro del mouse, ci consente di sfruttare al massimo il suo arsenale, che non ha nulla da invidiare a quello di un accanito giocatore di *Quake Arena*. In più, Julie è in grado di eseguire combinazioni di mosse all'arma bianca molto efficaci, che aumentano a dismisura il danno inflitto. A risultare problematica, semmai, è la gestione di tutta questa potenza: le armi che troveremo durante l'esplorazione dei livelli vengono utilizzate mediante un sistema che rende difficile cambiare arma nel bel mezzo di uno scontro senza perdere secondi cruciali, perciò

"L'unica lacuna grave è l'impossibilità di giocare via Internet""

saremo costretti a pianificare la nostra strategia prima di entrare in azione, cercando di prevedere che cosa ci aspetta.

Anche in questo caso l'impressione è che tutto sia stato progettato apposta per costringerci a riflettere di continuo, a pensare in fretta e ad agire con coraggio e determinazione. Insomma, è la continua sfida a scoprire il modo più efficace per risolvere ogni situazione che distingue definitivamente questo gioco dalla massa degli sparatutto.

Le uniche note dolenti, se così possiamo chiamarle, sono la necessità di un computer dell'ultima generazione per godersi a pieno lo spettacolo e la longevità limitata dall'assenza del multiplayer.

Il primo problema è parzialmente risolto da un pannello di configurazione ricchissimo di opzioni: rinunciando a ombre, luci dinamiche, texture ad alta risoluzione ed effetti nebbia, possiamo goderci *FAKK2* persino su un "misero" Pentium II di fascia bassa.

L'assenza del multiplayer limita la longevità del prodotto, ma trattandosi di un gioco basato sul sistema grafico di *Quake III*, non è da escludersi che prima o poi emergano add-on ufficiali o realizzati dagli appassionati.

L'esperienza riservata al giocatore singolo, dalla grafica sontuosa alla giocabilità fulminea, all'adrenalinica colonna sonora, comunque, vale certamente la spesa, specialmente per chi è stufo dei soliti sparatutto in soggettiva.

GLI ATTRIBUTI AL POSTO GIUSTO



I movimenti di Julie, la protagonista di *FAKK2*, sono stati realizzati in *motion capture*, la tecnica che permette, mediante l'applicazione di alcuni sensori al corpo di un attore in carne e ossa, di trasmetterne le movenze al corrispondente alter-ego poligonale sul monitor. In questo caso il lavoro dei tecnici è stato reso ancora più difficoltoso dalle provocanti fattezze dell'attrice Julia Strain, che gode di un nutrito numero di ammiratori tra il pubblico dei cinefili.



GMC IN BREVE

FAKK 2 è:
- Graficamente stupendo
- Impegnativo
- Diverso dal solito

FAKK 2 non è:
- Uno sparatutto
- Un gioco dalla difficoltà regolabile
- Semplicissimo nei controlli



■ Casa Take2 ■ Sviluppatore Ritual Entertainment ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo Pentium 266, 64 MB RAM, scheda 3D 8 MB ■ Sistema Consigliato Pentium III 450, 550 MB HD ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, OpenGL ■ Multigiocatore NO ■ Internet www.ritual.com

Un gioco d'azione impegnativo ed esaltante, che purtroppo non dura a lungo ma resta impresso nella memoria.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	6

8

IN ALTERNATIVA...

Half-Life, Dic 98, 9 Pur essendo incentrato sull'azione il capolavoro di Valve ha fatto scuola

MDK 2, Lug 00, 8 Quanto ad ambientazioni bizzarre, nessuno batte le deliranti avventure di Kurt Hectic

GENERE: SIMULAZIONE SPORTIVA

ROLAND GARROS 2000

Terra o erba: questo è il dilemma…





È dai particolari che si nota la cura di un gioco: diamo un'occhiata allo sguardo alzato del nostro avversario, dritto verso la palla!

C'è una certa differenza tra un gioco e una simulazione di un evento sportivo. Spesso e volentieri, il primo è basato sul concetto che i videogiocatori preferiscono avere solo, o quasi, la possibilità di giocare una partita a calcio, piuttosto che viverla riprodotta in una simulazione. Purtroppo, quest'ultima è decisamente, più complessa da realizzare, in quanto richiede uno sforzo maggiore d'attenzione e cura nei particolari.

Nel caso di *Roland Garros 2000*, siamo davanti a un'ottima simulazione sportiva, ben studiata e realizzata con discreta cura. Oltre al gioco vero e proprio, *Roland Garros 2000* ci offre un ricco database con cui potremo arricchire le nostre conoscenze sul tennis in terra di Francia. Il gioco è strutturato molto semplicemente e ci permette di poter variare quasi tutto nelle nostre partite.

Potremo optare per una partita singola o per un doppio, misto o meno. In seguito potremo scegliere gli atleti, diversi l'uno dell'altro per i vari fondamentali del gioco. Ciascun giocatore è, infatti, definito per velocità, recupero, dritto e rovescio, oltre che per come esegue i vari tipi di colpi possibili (servizio, smash e volée). A questo punto, potremo scegliere il tipo di racchetta (divise per potenza e controllo). Scelto e "armato" il nostro giocatore, si tratterà di decidere il tipo di superficie su cui giocare. Terra battuta, erba o varie superfici sintetiche saranno i nostri campi di battaglia per le ore a venire. Per finire, rimarrà da operare la scelta dell'arena dove giocare. Tutte le arene, più o meno platealmente, riproducono vari stadi molti famosi come, oltre a quello del Roland Garros stesso, quelli di Wimbledon o di New York.

Un aspetto molto interessante del gioco è costituito dal fatto che vincendo i quattro tornei guadagneremo altri atleti, racchette, campi da gioco e stadi.

Un altro modo, in futuro, per ampliare la nostra raccolta, sarà anche tramite internet, dove dovremmo trovare vari add-on per *Roland Garros 2000*. Un piccolo neo però c'è: non è possibile far progredire i nostri giocatori tramite le partite. Non esiste infatti una vera e propria modalità di gioco tipo Carriera o simile, ed è un vero peccato. A parte questo, però, *Roland Garros 2000* è davvero ben studiato. L'impatto visivo è davvero notevole: la presentazione del match, con telecamera che entra nell'arena o arriva dall'alto, gli atleti che parlano con il giudice arbitro prima dell'incontro, creeranno un'aria molto suggestiva prima dell'incontro; e la partita non sarà da meno. In base ai giocatori in campo, vedremo un duello

NELLA RETE

Entro breve tempo, tramite Internet, avremo la possibilità d'allargare le nostre possibilità di gioco con *Roland Garros 2000*. Tramite il sito internet www.internet-tennis.com, potremo scaricare nuovi giocatori, nuove racchette e nuovi campi, per ampliare il nostro database che, virtualmente, si potrebbe arricchire all'infinito. Il sito in questione, per ore dotato di solo qualche link (comunque interessante) e qualche immagine del gioco, promettono gli uomini della Cryo, dovrebbe diventare operetivo al 100% entro pochi mesi e offrire un sacco di novità per gli amanti del tennis.

UN REGALO (DI LUSSO!)



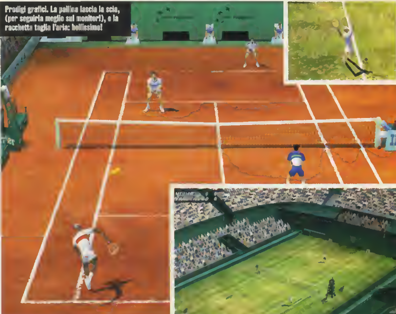
Roland Garros 2000 è un'ottima simulazione tennistica. Non è solo un semplice gioco, dove dobbiamo mandare la palla dall'altra parte. Oltre a questo ci vengono offerti alcuni camei davvero azzeccati, inseriti nello spazio enciclopedico di *Roland Garros 2000*. Il primo è costituito da un vasto archivio sui giocatori professionisti che hanno preso parte al torneo del Roland Garros, con una buona raccolta di foto per ciascun atleta. La seconda possibilità è quella di fare una visita fotografica del sito del torneo, quasi fossimo in gita in Francia. La terza possibilità, invece, ci offre l'opportunità di controllare il palmarès della manifestazione, anno per anno, dagli anni sessanta a oggi (il torneo è in realtà molto più antico), con corredo di foto della premiazione e via dicendo. L'ultima possibilità, invece, è un giochino per testare la nostra conoscenza del tennis su terra rossa di Francia. Le regole saranno le stesse del tennis giocato, solo che per fare i punti non dovremo scendere in campo ma rispondere ad alcune domande sulla storia del torneo e dei giocatori che vi hanno partecipato. Niente male, davvero…



LA PRATICA RENDE PERFETTI

Per iniziare a giocare, avremo due strade. O ci butteremo a giocare un match dimostrativo per imparare a nostre spese come si gioca o, molto meglio, potremo iniziare a impratichirci del sistema di gioco. Grazie al puntatore mobile e ai differenti colpi, impareremo a tenere la giusta distanza dalla palla e a prevedere i rimbalzi sulle diverse superfici. E riusciremo a concederci delle vere prodezze, come solo Yannick Noah sapeva fare...





Prodigi grafici. La pallina lascia la scia, (per seguirla meglio sul monitor!), e la racchetta taglia l'aria: bellissimo!

sempre appassionante e molto divertente. Il sistema grafico ci offre una grande dimostrazione di velocità e di stile. Ogni giocatore, gli arbitri di linea e la stessa palla saranno sempre perfetti e senza mai problemi. Un solo esempio: la palla, per potere essere seguita meglio, è stata realizzata in modo che lasci una leggera scia dietro di sé. Questo effetto ottico, ci permetterà di seguirla meglio e non perderla mai di vista.

I movimenti dei giocatori sono riprodotti davvero bene, permettendoci di gustarci ogni movimento, con gran gioia dei nostri occhi. Una piccola pecca è costituita dal movimento

"L'impatto visivo è davvero notevole"

della testa che, nel servizio, si muove in una maniera un po' troppo irreale, con una rotazione quasi impossibile da ottenere per il corpo umano.

Nel corso del match, potremo gustarci i diversi tipi di gioco: d'attacco a rete o da regolarista, dal fondo, cercando di richiamare l'avversario in avanti e "passarlo". Un aspetto molto interessante di *Roland Garros 2000*, è la semplicità dell'interfaccia di gioco rapportata alla vastità dei colpi possibili. Con solo due tasti, infatti, e l'uso delle frecce direzionali, (per chi usa la tastiera), o della croce direzionale, (per chi usa il joypad), potremo realizzare una gran varietà di gioco e di colpi.

Pallonetti, passanti e volée ci permetteranno d'imporci a *Roland Garros 2000*. Un solo colpo sembra essere difficile da realizzare: lo smash. Mentre per gli altri colpi la posizione del giocatore è "relativamente" importante, per lo smash, la posizione è da tenere con estrema precisione, se vogliamo realizzarlo correttamente. Tramite i tasti per il movimento, oltretutto, potremo imprimere vari effetti alla palla. Anche il servizio è stato realizzato molto bene e può, davvero, essere un'arma molto importante per vincere, se ben sfruttato. Ci sono, però, all'interno di *Roland Garros 2000* alcune imprecisioni. Per esempio, in alcune occasioni la prima di servizio di alcuni game, se sbagliata, sarà automaticamente contata come doppio fallo. In altri casi, invece, la reattività degli avversari guidati dal computer, non sarà sempre prontissima e mancherà di colpire alcune giocate molto semplici. Questi due errori, non notevoli, a dire il vero, nel contesto di una partita, non sembrano dare molti problemi, ma a volte potrebbero risultare frustranti. Visto il tipo di problema, sembra possibile una soluzione con una semplice patch entro breve tempo, speriamo.

L'aspetto più importante, però, è la difficoltà del gioco. In *Roland Garros 2000* ci sono tre livelli di difficoltà, ma la vera differenza la farà la presenza o meno dei puntatori.

Se imparare a eseguire i colpi non sarà impossibile, riuscire a farlo senza l'ausilio del puntatore mobile, non sarà molto semplice e immediato. Senza puntatore né al servizio né durante il gioco, riuscire a fare colpi davvero incisivi e al limite, richiederà una certa dose di pratica e non sarà affatto semplice. Rischiare di mandare una palla nell'angolo o cercare un incrocio delle righe del campo, potrebbe diventare davvero difficile. Questo, però, potrebbe non essere abbastanza, per assicurarci davvero tante ore di gioco, visto che la possibilità di vittoria varierà molto a seconda delle nostre capacità personali nell'uso dei comandi.

Ben altro discorso per le partite contro giocatori umani, fino a quattro sullo stesso schermo: un gran divertimento davvero. Nel complesso *Roland Garros 2000* è un'ottima simulazione, non perfetta e inattaccabile, ma l'unica degna di questo nome per quanto riguarda una partita di tennis sul nostro computer.





La scelta del giocatore è molto importante. Soprattutto se preferiamo fare un certo tipo di gioco.

GMC IN BREVE

RG2000 e
- Una simulazione
- Graficamente entusiasmante
- Curato nei dettagli

RG2000 non è
- Perfetto al 100%
- Semplice da padroneggiare
- Troppo limitato

■ Casa Cryo ■ Sviluppatore Carapace ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo PII 233, 32 MB RAM, scheda 3D 4 MB, 300 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 350, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Sullo stesso schermo ■ Internet www.internet-tennis.com

Ricrea fedelmente la tensione e l'emozione del tennis di alto livello. Non è perfetto, ma è il migliore... almeno per adesso!

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7	

IN ALTERNATIVA...

Tennis Ace 98 Set 98 **a** — Era l'ultimo gioco di tennis decente. Oramai superato ma comunque bellino

Roland Garros 98 Lug 98, 7 — Versione di studio per questo *Roland Garros 2000*. Molto divertente al tempo

GENERE: GIOCO DI CORSE

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

Giro del mondo a due ruote.



PUNTI DI VISTA

In molti giochi di corse di moto e d'auto, il giocatore ha la possibilità di guidare il suo potente mezzo grazie a diverse inquadrature. In *Suzuki Alstare Extreme Racing*, avremo quattro diversi punti di vista con cui condurre il nostro mezzo. Quello di base, sarà il più vicino alla moto, subito sopra di noi. Le altre due telecamere da cui guidare, sono più distanti e sempre più comode. Vedremo più pista e avremo la possibilità d'impostare meglio le curve, soprattutto per realizzare i sorpassi durante la gare. La quarta è la più difficile con cui guidare, ma è fantasiosa come il resto del gioco. In questo caso, infatti, seguiremo la gare dal lunotto della moto. Anche se davvero entusiasmante, non sarà molto comoda e, per lo meno, poteva essere realizzata da un punto più funzionale, come a bordo della moto, da dove avere almeno un punto di riferimento stabile.



Finire una corsa sul filo di lana è sempre una gran soddisfazione, basta non essere quello che è finito secondo...

LA struttura di gioco di *Suzuki Alstare Extreme Racing* è molto lineare. Correre, correre fino alla morte sulla nostra moto, verso il prossimo traguardo per diventare sempre più il numero uno. Il gioco vero e proprio è molto simile alle scatole cinesi.

Dopo ogni sessione di corsa vinta, infatti, potremo accedere a una nuova sessione con altre moto e percorsi sempre più impegnativi e diversificati. La prima particolarità di *Suzuki Alstare Extreme Racing* è la sua estrema semplicità di gioco e d'impostazione della corsa, a volte fin troppo semplice. Le gare non saranno regolate tanto da un solo stile di guida motociclistico, piuttosto diverranno a volte quasi fantasiose e irreali, più simili a quel genere di gioco di corsa che ci dà la possibilità di assaporare il gusto delle grandi velocità ma senza l'impegno e la cura della guida sicura dei piloti professionisti. La nostra moto, tra le tante possibilità, potrà compiere in certi casi evoluzioni su pareti di roccia o rimbalzare su alcuni muretti e persino correre sulla spiaggia. D'altronde, i circuiti non sono proprio ortodossi come nelle gare della 500 o di Superbike, ma ambientati in posti come le spiagge, le foreste o in giro per le città con ostacoli costituiti dai piloni dell'autostrada o container nella zona del porto. Il divertimento di *Suzuki Alstare Extreme Racing* sta nell'abbinare una simulazione minima del sistema di guida di una moto,

"Sfrecciare su una moto come Valentino Rossi"

senza dover badare a troppi particolari tecnici, spesso troppo complessi per poter essere apprezzati da tutti. I veri appassionati potrebbero però rimanere delusi da queste mancanze (oltre che dalle fantastiche rie di guida sui muri o su spiaggia!). D'altra parte, chi ha sempre sognato di sfrecciare su una moto come Valentino Rossi, potrà apprezzare il grande senso della velocità del gioco, unito comunque a una discreta simulazione della manovrabilità e della conduzione del mezzo a due ruote. *Suzuki Alstare Extreme Racing* vanta anche un sistema grafico di tutto rispetto e davvero ben realizzato. Veloce già con i computer di fascia media, mostra un sacco di effetti di luci e di riflessi, soprattutto nelle carene delle nostre moto, veramente ben riprodotte, notevole anche il fatto che non rallenti neanche nelle resse con più moto. Tutto ciò, ci regala delle corse avvincenti e sempre ad alta velocità, permettendoci di divertirci parecchio. Sei moto e oltre una trentina di percorsi diversi, assicurano una certa soglia di divertimento. Le note dolenti sono nel realismo del gioco, a volte del tutto assente. Per esempio: ci capiterà, spesso, di entrare in contatto con le altre moto a 200 all'ora.

Nella realtà quotidiana questo ci farebbe fare un bel volo, molto spettacolare ma molto distruttivo per noi e per il mezzo. In *Suzuki Alstare Extreme Racing*, questo fatto diventa quasi trascurabile, come molti altri particolari tralasciati, presumiamo, per aumentare il livello di spettacolarità e giocabilità. Una scelta anche azzeccata, a dire il vero, ma che ci dona gare basate troppo spesso sul caso o sulla fortuna di fare un sorpasso in più (o in meno) dei nostri avversari. Un po' troppo, anche per i giocatori meno esperti.

GMC IN BREVE

Suzuki è:
- Un po' troppo assurdo, a volte
- Molto immediato
- Avvincente

Suzuki non è:
- Una simulazione
- Sempre realistico
- Malaccio, dopotutto



Correre in un tunnel dà sempre una certa apprensione in più, no?

■ Casa Ubisoft ■ Sviluppatore Criterion Studios ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4BB6711 ■ Prezzo B4.000 ■ Sistema Minimo P 233, 32 MB RAM, scheda 3D 4 MB, 270 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore no ■ Internet www.ubisoft.it

IN ALTERNATIVA...

Superbike 2000, Mar 00, 9 — Il miglior simulatore di guida di moto. È, oltretutto, un gioco italiano

GP500, Ott 99, 8 — Un'ottima simulazione ma un po' inferiore rispetto a *Superbike 2000*

Efficace e dinamico, ma è forse un po' troppo giocoso per essere davvero apprezzato da tutti.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: AVVENTURA

LOUVRE
LA MALEDIZIONE FINALE

Pensavamo di essercela cavata dall'annunciata fine del mondo dell'anno 2000, ma forse non siamo ancora del tutto al sicuro.


Al cospetto di Carlo V! Se solo sospettasse chi siamo a da dove veniamo...





CERTO se il politico di turno facesse chiudere il nostro club preferito e cercasse di far confiscare anche la cassa comune, la cosa ci farebbe sicuramente arrabbiare. Alcuni di noi potrebbero anche intraprendere delle azioni di protesta piuttosto violente. In *Louvre - La maledizione finale* il politico in questione è Filippo il Bello e il club è l'Ordine dei Cavalieri Templari.

Alla vigilia di un grande scisma religioso, il re francese ordina la messa al bando dell'Ordine e la confisca di tutti i suoi beni. Alcuni rappresentanti, desiderosi di vendetta e formata la setta dei Templari Neri, decidono di scatenare l'Apocalisse nell'anno 2000. Fanno quindi maledire quattro oggetti che, arrivati fino ai nostri giorni, determineranno l'inizio della catastrofe.


La camera da letto con baldacchino indica che siamo penetrati nella stanze di qualcuno di importante.

"Semplicità allarmante e un incredibile divertimento"

Uno studioso di storia antica scopre la maledizione e avverte la figlia Morgana, un agente segreto con nome in codice L99, del pericolo. Morgana si mette subito all'opera per recuperare le quattro pericolose reliquie e si intrufola nel Louvre: all'interno del museo, incontra il fantasma di un cavaliere templare che le fornisce preziose informazioni sugli oggetti e che la spedisce nel passato per poter completare la missione L'avventura si svolge in una fascia temporale che va dal 1313 al 1783 e che ci permetterà di incontrare alcuni dei più famosi re francesi. Le locazioni sono state fedelmente ricostruite utilizzando le stanze del Louvre (che ricordiamolo, è stato residenza reale) e la consulenza dell'Associazione Nazionale dei Musei Francesi.

La grafica del gioco impiega una tecnica simile alle foto a 360° (utilizzata in *Dracula, Zork Nemesis* e *Atlantis II*, esempio) che ci permette di agire in un ambiente sufficientemente realistico e di guardare in ogni direzione utilizzando il mouse.

Purtroppo quando, ci si deve spostare, per cambiare la nostra posizione o per esaminare più da vicino un oggetto, è necessario il caricamento di un'altra immagine con conseguente perdita di tempo e di continuità. Un vero peccato, se pensiamo che alcune avventure oggi disponibili consentono di guardarsi attorno, di muoversi liberamente e di esaminare gli oggetti in ambienti abbastanza reali. In realtà, in *Louvre* le locazioni sono molto più credibili e realistiche di quelle più pulite e asettiche scaturite dalla fantasia dei disegnatori ma, come rovescio della

IL GIOCO DELLA STORIA



La Microids c'è riuscita un'altra volta! Ha saputo coniugare avventura e rigore storico per ottenere un prodotto divertente ma anche interessante sotto il profilo educativo. Louvre segue da vicino un altro gioco "storico", *Il mistero di Notre Dame* ambientato questa volta nella Parigi medievale. Anche in questo caso è stata effettuata una minuziosa ricerca storica che ha portato anche alla compilazione di una mini enciclopedia che può essere richiamata nel gioco per ottenere interessanti informazioni sulla vita nella Francia del 1300 sotto il regno di Filippo il Bello. Come in *Louvre*, tutto si svolge all'ombra di un monumento importantissimo della capitale.





Una delle statuette maledette, nascosta nel trono di Carlo V. Si tratta di Pazuzu, un antico demone.



medaglia, la grafica risulta meno definita e piuttosto sgranata.

L'inventario è invece un vero punto di forza del gioco: facile da usare e bello da vedere, ci permette di combinare fino a tre oggetti che possono essere utilizzati più volte. Per la prima volta nella storia delle avventure possiamo adoperare lo stesso strumento (un coltello, in questo caso) in numerose occasioni come potrebbe avvenire nella vita reale. Anche in *Louvre* comunque il numero degli oggetti a disposizione diventa presto elevato rendendo necessario l'uso di alcune casse disseminate nelle varie locazioni. Se alcuni oggetti vengono riposti in uno di questi bauli potranno essere ritrovati aprendo il baule di un'altra stanza. Un modo semplice ma efficace per poter scaricare l'inventario avendo sempre a portata di mano gli oggetti temporaneamente abbandonati (bauli permettendo).

L'interfaccia è di una semplicità disarmante: il mouse serve a guardarsi attorno e, se viene visualizzata una freccia, significa che è possibile spostarsi in quella direzione. Se invece vengono visualizzati degli ingranaggi, è possibile interagire con l'oggetto. Basta quindi selezionare l'arnese giusto dall'inventario, usarlo e una breve sequenza animata mostrerà l'azione corrispondente. Viceversa se si è scelta la cosa sbagliata dall'inventario, continueranno ad essere visualizzati gli ingranaggi. Esiste anche la possibilità di assistere a sequenze in cui non possiamo intervenire, ma che sono comunque fonti di ulteriori indizi: in questo caso il puntatore assume una forma ancora diversa.

Il sonoro, le animazioni e gli enigmi sono nella norma: nessuno emerge in maniera eclatante da far gridare al capolavoro o al miracolo. Ma il risultato finale è soddisfacente, l'insieme regge sia come storia sia come struttura di gioco. L'uso degli strumenti di modellazione si sta diffondendo sempre di più e i risultati sono ogni volta migliori (basta guardare il volto di Morgana per rendersene conto) ma l'uso di locazioni isolate anche se visualizzabili a 360° lascia un po' a desiderare. Un ambiente meno reale ma più omogeneo, fluido e, soprattutto, continuo sarebbe stato preferibile. Resta da dire che oltre che per il lato ricreativo *Louvre* si fa apprezzare anche per quello educativo: l'avventura è piena di riferimenti storici, di date, di avvenimenti cruciali che se "studiati" in questo modo risultano più facili da imparare e ricordare.

Inutile dire che se, dopo aver giocato a *Louvre – La maledizione finale*, ci capiterà di passare dalle parti di Parigi non potremo tralasciare di visitare il famoso museo. Di sicuro guarderemo il Louvre con occhi diversi...

ET VOILA, LA MONARCHIA È SERVITA

In *Louvre* avremo le possibilità di conoscere da vicino i seguenti personaggi appartenenti a epoche diverse: il re Carlo V al tempo del Grande Scisma (1377), Luigi XIII e Maria de Medici subito dopo l'assassinio di Enrico IV (1610) il marchese di Nemours, noto esploratore (1783) Avremo anche le possibilità di viaggiare fino al 1313, periodo di Filippo il Bello, ma non incontreremo il sovrano.
Nel nostro peregrinare, potremo renderci conto dei cambiamenti che la residenza ha subito nel corso dei secoli mentre l'opzione che richiama il dittafono del Louvre fornirà utili notizie.

GMC IN BREVE

Louvre è:
- Interessante ed educativo
- Semplice da usare
- Dotato di enigmi e volte complessi

Louvre non è:
- Un classico del suo genere
- Graficamente eccelso
- Perfetto nel collegamento tra le locazioni



■ Casa Microids ■ Sviluppatore Index ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P166, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 20 MB H.D. ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB RAM, CD-ROM 4X ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet www.microids.com

Divertente e interessante. Un nuovo modo per rinfrescare le nostre nozioni storiche. Buona la longevità, penalizzata l'interazione.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

7

IN ALTERNATIVA...

Il mistero di Notre Dame, Lug 00 6 — Un altra avventura "storica" legata alla famosa cattedrale francese

Egypt 1156 AC, Giu 98 6 — Per chi vuole tornare più indietro nel tempo

GENERE: GIOCO DI RUOLO

ICEWIND DALE

Orchi, goblin e avventurieri.

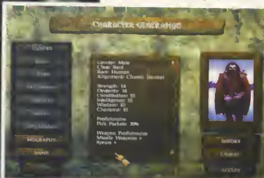

Procedere da soli è pericoloso, però spesso è più rapido.


Ecco la nostra compagnia raccolta attorno al fuoco.



UNO dei più grandi successi nel campo dei giochi di ruolo su computer è stato, indubbiamente, *Baldur's Gate*. Si può dire, anzi, che questo gioco, uscito ormai un paio di anni fa, sia stato quello che ha riportato in auge un genere che molti davano già per morto. Il fatto che adesso, invece, questo genere goda di grande salute - come provano le dozzine di uscite previste nel corso dei prossimi dodici mesi - ci rende un po' più severi nel giudicare i titoli che ci passano per le mani.

Quindi, quando diciamo che *Icewind Dale* è un bel gioco, bisogna prendere la cosa sul serio. Basato sulle regole di Advanced Dungeons & Dragons come il suo predecessore *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* ne eredita anche molte altre caratteristiche - come appare evidente anche a una prima occhiata. Innanzitutto, il sistema di gioco è rimasto immutato o quasi - per i primi minuti di gioco ci sembrerà davvero di giocare al capolavoro della Bioware. L'impressione è comunque mitigata da una importantissima variazione: mentre in *Baldur's Gate* iniziavamo la storia con un personaggio già pronto, e venivamo aiutati da altri avventurieri di varia estrazione man mano che procedevamo nel gioco, in *Icewind Dale* inizieremo creando tutti e sei i personaggi che useremo.




Gli indicatori sotto i personaggi possono anche essere nascosti.



(Sopra) L'automappa del gioco è molto comoda, ma ricordiamoci che in questa visuale non verremo avvisati quando i mostri ci attaccano. (Sotto) Una compagnia bilanciata è la chiave della vittoria.



SCUOLA DI MAGIA

Sebbene, ad alti livelli, anche altri classi possono iniziare a lanciare incantesimi, le tre classi "magiche" di *Icewind Dale* sono Druidi, Chierici e Maghi – i primi due hanno per lo più magie non-letali, mentre solo gli ultimi hanno accesso ai più efficienti incantesimi squarta-goblin



Meno efficace in uno scontro corpo a corpo dei Chierici, i Druidi sono comunque una potente artiglieria, grazie a una serie di incantesimi molto efficaci.



Con una gran dotazione di magie protettive e di guarigione, sono la classe meno violenta. Per fortuna compensano con una notevole dotazione di punti ferita.



Per i primi livelli sono solo una zavorra, ma dopo si rivelano essere una delle classi più feroci, con incantesimi capaci di ripulire una stanza piena di Orchetti.



I ritratti standard dei personaggi seguono il classico stile fantasy.



I Verbeeg sono tra i nemici più pericolosi in rapporto al nostro livello, cerchiamo di non andargli vicini!

Questa scelta ha un lato positivo: decidere autonomamente come saranno i nostri personaggi ci permette di ottimizzare i loro punti di forza e proteggerne i lati deboli – per questa ragione siamo rimasti soddisfatti nel trovare un sistema di generazione dei personaggi all'altezza delle nostre aspettative.

D'altro canto, la stessa scelta ha imposto agli sviluppatori di creare una trama meno raffinata e più "classica" di quella di *Baldur's Gate*. le gelide terre del Nord (presso le montagne della Spine of The World) sembrano essere sotto assedio da parte di qualche potere oscuro – e tocca al nostro manipolo di eroi investigare le cause e il mandante.

Generici come la trama sono anche i labirinti che ci troveremo a esplorare nel corso della nostra avventura. Dopo un iniziale scontro con un piccolo gruppo di orchetti (capace comunque di sterminare il nostro gruppo di "neonati"), infatti, avremo a che fare con ancora più tipiche cripte stregate, templi oscuri e caverne infestate da troll e altre amenità.

Parlando di sotterranei, vale la pena di osservare come il livello di difficoltà del gioco sia piuttosto alto – non sarà raro

"Il livello di difficoltà del gioco è piuttosto alto."

dover ricancare dopo aver superato senza le debite precauzioni un angolo di corridoio ed essersi così trovati davanti a una legione di non-morti inferociti. In realtà, comunque, le meccaniche di gioco ci permetteranno di avere ragione della maggior parte degli avversari con una certa facilità (anche se lentamente). La maggior parte delle volte, infatti, potremo mandare in avanscoperta il ladro del gruppo (capace, ovviamente, di mimetizzarsi nelle ombre), facendogli attirare uno o due nemici alla volta verso il resto del gruppo Altre volte, invece, potremo bersagliare con frecce e altre armi a distanza i nemici, rimanendo appena al di fuori del loro campo visivo, senza che si decidano ad attaccarci a loro volta. In realtà, questi difetti dell'Intelligenza Artificiale dei nemici sono una manna dal cielo – sopravvivere a un combattimento contro una ventina di spettri e scheletri esplosivi sarebbe altrimenti tutt'altro che semplice

Purtroppo, neanche l'Intelligenza Artificiale dei nostri personaggi è particolarmente brillante: talvolta ne troveremo uno impegnato in giri estremamente improbabili nel tentativo di

IL NOSTRO REGNO PER UN LIVELLO

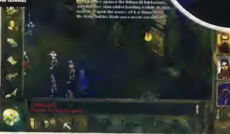
L'esperienza conta moltissimo in *Icewind Dale* – dovremo cercare di guadagnarne il più possibile. Per esempio, nella Vale Of Shadows avremo la possibilità di raccattare qualche punto in più semplicemente facendo i discorsi giusti al momento giusto, mentre le città di Kuldahar e Easthaven offrono interessanti possibilità ai personaggi intraprendenti...



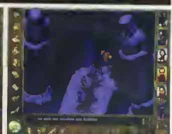
Non vale la pena di spendere troppo per dormire!


Uno degli ambienti più surreali (e inutili!) del gioco.




Cliccando su alcuni oggetti ne otterremo la descrizione.





REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo *Icewind Dale* sul nostro PC

■ Sistema **Pentium II 266, Riva TNT 8 MB**



VERDETTO: Con un sistema simile, dovremo giocare con colore a 16 bit e il dettaglio ridotto.

■ Sistema **Pentium II 400, GeForce 256**



VERDETTO: Questo sistema ci permette di giocare bene anche con tutti i dettagli al massimo.

L'ESPERIENZA

Una delle peculiarità del sistema di AD&D è certamente l'algoritmo con cui vengono assegnati i punti esperienza, che permette a un mostro relativamente innocuo come una Mummia di valere molto di più di una terrificante Shattered Soul. Consoliamoci pensando che dovremo affrontare le une e le altre.

entrare in formazione con i suoi compagni. Comunque, per le situazioni di combattimento, potremo usare degli "script" (una serie di azioni predefinite) che stabiliscono il comportamento di massima per ciascuno dei membri del gruppo, con risultati abbastanza soddisfacenti (almeno negli scontri più semplici).

Sempre a proposito di combattimenti, vale la pena di sottolineare il sistema, che si usa una sorta di "turni in tempo reale" – ogni manciata di secondi vengono effettuate le azioni decise in tempo reale in quel "turno", con il risultato che le meccaniche di gioco (a turni) del GdR cartaceo vengono preservate, senza però risultare in combattimenti di ore e ore di



durata. Nelle situazioni più gravi, inoltre, potremo anche mettere in pausa il gioco per poter dare gli ordini con maggiore calma e sfruttare al massimo le nostre potenzialità.

Un effetto collaterale della continua successione di scontri è che il nostro gruppo di avventurieri crescerà di livello a una velocità impressionante, soprattutto all'inizio – possiamo aspettarci di raggiungere un livello più che soddisfacente entro la fine del secondo capitolo. Un altro elemento che aiuta la continua crescita dei nostri personaggi è la presenza di un certo numero di sotto-trame (che incontreremo per lo più in città), grazie alle quali potremo raggranellare un cospicuo numero di



A meno di avere una compagnia di semidei, dovremo essere molto cauti in situazioni come questa.

MEGLIO CHE IN LUDOTECA

Una delle possibilità offerte da *Icewind Dale* è la versione multiplayer cooperativa – fino a sei giocatori possono inserirsi nella partita, per scoprire il male che affligge il Passo. Una serie di esperimenti in redazione (dove siamo i fortunati utilizzatori di una rete locale che ci permette anche di parlare tra di noi) ci ha fatto giudicare *Icewind Dale* l'esperienza su computer più vicina a un gioco di ruolo cartaceo – l'interazione tra i personaggi c'è, la possibilità di "interpretare" il personaggio c'è, e non si deve neanche disegnare la mappa...



Tramite questa schermata, il giocatore che fa da server può assegnare i personaggi ai vari giocatori e decidere le loro possibilità – per esempio, se possono diventare i leader del gruppo.

punti esperienza. Nonostante il diluvio di questi ultimi, comunque, non dobbiamo preoccuparci di raggiungere il livello massimo troppo in fretta – il limite di punti esperienza consente di superare il dodicesimo livello con buona parte delle classi disponibili. Come è ragionevole aspettarsi, comunque, l'esperienza non è l'unico modo per rendere più potenti i nostri eroi. Le nostre peregrinazioni tra tombe e caverne ghiacciate ci portano a recuperare un numero impressionante di oggetti magici di vario tipo, dalle banali spade potenziate a manufatti ben più potenti e utili. Dal punto di vista della grafica non dobbiamo certamente

"Il gioco giusto da comprare prima di *BGII*"

aspettarci visuali spettacolari, dato che *Icewind Dale* utilizza ancora il sistema grafico creato per *Baldur's Gate* (pur con qualche miglioramento), tuttavia dobbiamo dire che il risultato non è assolutamente malaccio. Gli sfondi sono creati con cura e amore, e le animazioni di personaggi e mostri non sfigurano certamente, mentre gli effetti degli incantesimi sono più che soddisfacenti. Purtroppo la grafica non è esente da critiche – quando i nostri personaggi si muovono su sfondi chiari, i pixel che li compongono risultano davvero evidenti e



sgradevoli. Considerando che il gioco è ambientato nelle terre gelate del Nord, è facile intuire come saremo spesso sottoposti a questo spiacevole inconveniente. L'aspetto multimediale del gioco è comunque considerevolmente ravvivato da una delle colonne sonore più azzeccate degli ultimi tempi, davvero evocativa e sempre in tema con l'ambiente in cui ci muoviamo.

In conclusione, dunque, *Icewind Dale* è un prodotto di tutto rispetto, seppure indirizzato abbastanza chiaramente a un pubblico di esperti – pur non strettamente necessario, conoscere a menadito le regole di Advanced Dungeons & Dragons è comunque molto, molto utile. Per esempio, a meno di andare a controllare sul manuale, non c'è modo di sapere che i Troll non possono essere uccisi completamente se non si usa fuoco o acido; né è evidente la ragione per cui i proiettili della stessa fionda, utilizzata da due personaggi diversi, sono diversamente efficaci contro lo stesso tipo di mostro. Comunque, se abbiamo una passione per questo genere di gioco e non ci preoccupano le dimensioni (considerando le sotto-trame, possiamo aspettarci una sessantina di ore di gioco o più), *Icewind Dale* è il gioco giusto da comprare in attesa di *Baldur's Gate II*. 

TERZA EDIZIONE

Le regole utilizzate in *Icewind Dale* ricalcano quelle della Seconda Edizione di Advanced Dungeons & Dragons – tuttavia, proprio in questo periodo dovrebbe uscire la Terza Edizione, che vedrà l'unione tra Dungeons & Dragons e la sua versione Advanced, oltre a un considerevole numero di migliorie e variazioni, atte a rendere il sistema più organico e meno contraddittorio, che verrà utilizzate nell'attesissimo *Neverwinter Nights* e *Pool of Radiance 2*



GMC IN BREVE

Icewind Dale è:
- Vasto
- Ferocissimo
- Splendido in multiplayer

Icewind Dale non è:
- Rivoluzionario
- Meglio di *Baldur's Gate*
- Frenetico

■ Casa **Virgin** ■ Sviluppatore **Black Isle** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **84.000** ■ Sistema Minimo **PII 233, 32 MB RAM, 800 MB** ■ Sistema Consigliato **PII 300, 64 MB RAM, 1.6 GB** ■ Acceleratori Grafici **OpenGL** ■ Multigiocatore **Modem, LAN e Internet** ■ Internet **www.interplay.com/icewind**

Pur senza essere una pietra miliare della storia dei videogiochi, è un ottimo titolo per gli appassionati di giochi di ruolo.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	9	

IN ALTERNATIVA...

***Baldur's Gate*, Gen 98, 8** – Il fratello maggiore ha ancora molte frecce al suo arco

***Final Fantasy VIII*, Mar 00, 9** – Un genere totalmente diverso di gioco di ruolo, molto "giapponese"

GENERE: GIOCO DI GUIDA

TEST DRIVE 6

Tra le strade delle principali metropoli del mondo, inseguimenti mozzafiato con la polizia alle calcagna: chi scommette sulla corsa?







Dalla parte della polizia il compito non è facile!

POTER sfrecciare tra il traffico cittadino ai 200 Km all'ora con una Audi TT, evitare le auto che ci vengono incontro, mettere a soqquadro le vie del centro per vincere la corsa, e racimolare i soldi della scommessa appena vinta: questo e altre follie ancora permette di fare *Test Drive 6*, vero e proprio arcade per gli incalliti del volante, che preferiscono la pura azione ai dettagli tecnici degli altri giochi di corse.

TD6, infatti, non è nella maniera più assoluta un simulatore di corse automobilistiche, ma un inno alla guida spericolata e alla trasgressione al volante, senza il bisogno di conoscere tutti i particolari aereodinamici sulle auto da corsa, sull'implementazione dei motori, sulle curvature che l'alettone posteriore deve avere, o su altro ancora. Semplicemente, dal menu principale si sceglie la propria vettura, si sceglie il percorso, e via al volante, senza altre preoccupazioni se non quella (non da poco) di evitare gli ostacoli e gli altri concorrenti, e di vincere la corsa.

Ma il gioco non è tutto qui. Se si vuole, dopo la consueta dose di allenamento effettuata come descritto sopra, le cose si fanno più difficili. Se si desidera sfidare la altre macchine in competizioni singole (modalità Sfida) o in veri tornei mondiali su circuiti appositi (modalità Torneo), bisogna saper spendere i pochi soldi di cui si dispone all'inizio, comprando la macchina che più si addice alle nostre esigenze: meglio una freccia in velocità, ma facilmente speronabile, o un "muletto" meno veloce, ma solido negli scontri frontali?

La scelta influenzerà la nostra gara: una macchina più lenta ma pesante si ribalta meno facilmente, e quindi è più facile da rimettere in carreggiata per riprendere la corsa, ed è anche più difficile che la polizia riesca a fermarci per farci sborsare i soldi di una multa per eccessiva velocità. Sì,

> **"Potremo comprare o vendere la nostra auto"**

perché nelle sfide cittadine si può scegliere di inserire la modalità Polizia, grazie alla quale le gare saranno complicate dalla presenza della Stradale che insegue i concorrenti per affibiare loro una multa salata, facendogli così perdere soldi e tempo preziosi.

Se, però, si volesse seguire le orme della



Nel garage potremo comprare l'auto che preferiamo tra quelle disponibili.

VIVALDI O MOZART

Si può scegliere la propria canzone d'accompagnamento tra un repertorio abbastanza vario di pezzi punk-grunge-rock:
Fear Factory: Cars, di cui si può vedere anche il video
Cirrus: Captain Cocktail e Times Running Out
Empiron: Big Time; The Pain Edit;
What You Are
Eve 6: Tongue Tied
Gear Whore: Love
KM Kings: Dogs Life
Lunatic Calm: Live You Behind
Qbums: He Is A Skull
Sfrecciare sotto la Torre Eiffel con queste musiche farà sentire il giocatore come in un film di Tarantino!



La prossima volta faremo di meglio, basta allenarsi!



Un percorso con vista panoramica è quello che ci vuole.



polizia, si può anche decidere di correre con una loro macchina, per fermare gli spericolati corridori e multarli, cosa che fa guadagnare al giocatore una sorta di "taglia" per ogni pirata del volante sanzionato. Più soldi si fanno, più accessori si possono comprare per la propria vettura, potenziandone le componenti (motori, freni, ecc) e



diventando sempre più abili e pronti. Le macchine che nel gioco non si sfasciano mai, ma rimbalzano contro i muri, in perfetto stile arcade, possono essere comprate ma anche vendute, se non ci soddisfa il modello in nostro possesso.

La poca o nulla veridicità nella corsa viene controbilanciata dalla estrema giocabilità che *TD6* possiede, il che rappresenta un importante punto a favore, dal momento che riesce a fare appassionare alla guida anche chi di solito si cimenta con gli RPG o gli strategici. Ma proprio questa grande facilità nel gioco (che non vuol dire, però, facilità del gioco) fa sì che, alla lunga, *TD6* non catturi più come all'inizio, ma sia poi solo un piacevole passatempo di sfide tra amici, ma senza l'opzione multiplayer.

Stranamente, infatti, viste le caratteristiche del titolo, non esiste una modalità multiplayer, nemmeno in LAN, cosa che sarebbe stata molto apprezzata. Discreto il livello grafico del gioco, che dispone di risoluzioni a 16 bit da una semplice 320x200 ad una nitida 1280x1024, così come lo sono gli scenari che fanno da cornice alle proprie battaglie automobilistiche: Parigi, Londra, Roma, Hong Kong (forse la più fedele tra le città riproposte) e tante altre sono lo sfondo delle sfide, e, in alcuni punti di esse, la verosimiglianza con la città reale è notevole. Peccato per la inesistente interagibilità con gli oggetti degli sfondi: si può a mala pena devastare qualche cassa o qualche seggiola da bar, ma nulla di più, e addirittura in certi vicoli ci è precluso l'ingresso, come se sbattessimo contro un muro che in realtà non c'è.

In definitiva, se si è appassionati dei bolidi da F1, sicuramente se si giocherà per poco e si guarderà con sconsolatezza a giochi del genere, che, invece, sono la gioia di chi mastica poco di motori, ma che gode terribilmente nello zigzagare per la città, con la polizia alle calcagna, senza preoccuparsi di sapere quanta benzina in più si consumi se si tiene il braccio fuori dal finestrino…

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

TD6 è:
- Frenetico quanto basta
- Un gioco stile vecchio arcade
- Facile da giocare e senza troppe pretese

TD6 non è:
- Una simulazione
- Un gioco per "tecnici"
- Coinvolgente all'inverosimile

■ Casa Cryo ■ Sviluppatore Pittbull Syndicate ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P233, 32 MB RAM, 250 MB HD ■ Sistema Consigliato P2, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici 4 MB Direct3D, Glide ■ Multigiocatore no ■ Internet www.cryo-interactive.fr

IN ALTERNATIVA...

Rollcage 2, Mag 00, 7 — Guerra stradale futuristica a colpi bassi per amanti della cattiveria

Rally Masters, Mag 00, 7 — Gare tra il fango e la pioggia contro i campioni di specialità

La frenesia delle corse clandestine è catturata in pieno, ma si sente la mancanza di poter giocare contro gli amici!

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

6

GENERE: AVVENTURA

ODISSEA

Ecco una grande occasione per vivere l'avventura di Ulisse nei panni di un suo contemporaneo e allo stesso tempo imparare...





A volte potremo interagire con altri personaggi le maniera inusuale, come questi soldati che ci invitano a una partita a dadi.

ULISSE PARLA ITALIANO

Le avventure di Eriseo sono state interamente tradotte nella nostra lingua, parlato compreso, con voci decisamente altisonanti e una recitazione accettabile. Certo giocare in italiano sarà più semplice che farlo... In greco anticoi

L'*Odissea* è una delle opere del passato che forse più riescono ad appassionare anche ai nostri giorni: le avventure dello sfortunato (ma anche abile e furbo) Ulisse che impiega anni e anni prima di tornare alla sua Itaca rappresentano sicuramente una bella storia, oltre che uno dei capolavori letterari di tutti i tempi.

In questo gioco non potremo impersonare il prode odisseo, bensì un suo amico e conterraneo: Enseo, incaricato da Penelope di ricercare il marito disperso, creduto morto dai più ma ancora vivo nella speranza dei suoi cari.

La nostra avventura inizierà proprio da quella Troia che ha subito la sconfitta grazie al famoso espediente del cavallo di legno, ideato da Ulisse. Superata Troia, potremo avventurarci nell'esplorazione di altri luoghi sospesi tra il mito e la realtà del tempo che fu: luoghi come l'isola dei Ciclopi, la spaventosa Ade, il mondo dei mangiatori di loto e altri non meno spettacolari.

Alla ricerca di Ulisse seguiremo più o meno le sue orme, visitando alcuni luoghi in modi differenti rispetto a quelli dell'eroe storico e quindi innovativi.

Lasciando l'esplorazione al nostro divertimento nel gioco, pensando al lato tecnico possiamo sicuramente dire che *Odissea* si presenta piuttosto bene, con un ambiente rappresentato in tre dimensioni e caratterizzato da una colorazione decisamente adatta ai luoghi e alle epoche descritte nel gioco. Lo spostamento del personaggio principale è completamente libero, possiamo esaminare e raccogliere alcuni oggetti negli ambienti che esploriamo e parlare con tutti i personaggi che incontriamo.

"Fa una certa impressione girare per Troia distrutta da anni"

A dire il vero l'interfaccia è piuttosto limitata: oltre a parlare e interagire con gli oggetti nel mondo potremo solo combattere contro alcuni personaggi (non tutti: con molti combattere è una scelta davvero pessima), ma il gioco non risente della semplicità insita nella sua gestione risultando comunque discretamente divertente, la trama inoltre è abbastanza interessante da appassionarci durante i nostri progressi verso il finale.

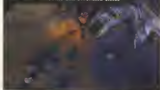
È interessante notare come la carenza di particolari nelle descrizioni di Omero nell'opera originale abbia permesso agli sviluppatori di prendersi delle libertà nella realizzazione di alcuni dei luoghi della storia, oltre che su alcune creature e personaggi che noi potremo incontrare ma che Ulisse, da quel che ci è dato sapere, non incrociò mai sulla sua lunga strada verso casa.

Chissà, magari Ulisse sarebbe stato invidioso di tutto questo!

GMC IN BREVE

Odissea è:
- Un'avventura "educativa"
- Interessante per gli appassionati
- Tecnicamente carente

Odissea non è:
- Affamata di potenza hardware
- Un'avventura vera e propria
- Un gioco educativo noioso e mal realizzato



Eccolo! Il mitico cavallo di Troia, o almeno ciò che ne resta, giace abbandonato accanto alle rovine dall'omonima città.

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Cryo ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo PII-233, 64 MB RAM, 450 MB HD ■ Sistema Consigliato PII-300, 64 MB RAM, 450 MB su hard disk ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet www.odissey-game.com

Un titolo discreto per chi vuole divertirsi un po' esplorando la rotta di Ulisse, anche se carente dal punto di vista delle trama e della interazione.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

6

IN ALTERNATIVA...

Gabriel Knight 3, Gen 00 **8** — Una grande avventura realizzata interamente in tre dimensioni, forse il

Grim Fandago Ott 99 **9** — Un'avventura eccezionale, la prima tridimensionale della LucasArts

GENERE: STRATEGIA

STAR TREK CONQUEST ONLINE

"Star Trek" va dove pochi giochi sono giunti prima: su Internet! Una sfida tra appassionati navigatori di strategia a turni.

MAGICHE MISTURE CHIMICHE

Star Trek Conquest Online è un gioco completamente incentrato suile sfide multiutente su Internet, ma possiede enche una modalità "offline" (cioè non connesso ella rete) nelle guele potremo effrontere une serie di missioni di "tutorial" che ci insegneranno progressivemente ed efficacemente ad affrontere ogni situazione e ogni modalità di gioco, a sfruttare eppleno le nostre nevi, gli oggetti specieli e i nostri ufficiali superiori, nonché e derci un'idee più precisa delle tattiche di gioco vincenti. Non esiste, tuttavia, le possibilità effettive di condurre une pertita senza essere connessi, me soltento di addestrarsi per la sfide vera e propria, quelle che dovremo eccettare contro eltri giocatori umani spersi in tutto il mondoi _Star Trek Conquest Online_ è un gioco completamente incentrato sulle sfide multiutente su Internet, me possiede anche une modalità "offline" (cioè non connesso elle rete) nella guale potremo affrontare una serie di missioni di "tutoriel" che ci insegneranno progressivemente ed efficacamente ed affrontare ogni situezione e ogni modelità di gioco, a sfruttare eppieno le nostre navi, gli oggetti speciali e i nostri ufficiali superiori, nonché e darci un'idee più precisa delle tattiche di gioco vincenti.

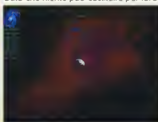




La nostra nave della Federazione sta per essere attaccata da due agguerriti incrociatori Romulani. L'esito della battaglia è tutt'altro che incerto...

LA Rete, l'Ultima Frontiera. Ecco le avventure di un gruppo di giocatori nella loro missione alla ricerca di una nuova forma di divertimento, di nuove sfide, di nuovi sistemi di comunicazione e di competitività. Fino ad arrivare là dove pochi (giochi) sono giunti prima.

In questo gioco faremo la conoscenza di alcuni personaggi molto importanti nell'universo di Star Trek, da "The Next Generation" in avanti: esseri praticamente onnipotenti chiamati Q. Il "primo contatto" con i Q avviene, infatti, proprio nella puntata pilota della seconda serie televisiva basata sul mondo ideato da Gene Roddenberry e la sua presenza percorrerà, di tanto in tanto, tutta la serie, fino ad arrivare alla puntata conclusiva della settima stagione e a "invadere" il territorio narrativo di "Deep Space Nine" e dell'ultima nata in casa Paramount: "Star Trek: Voyager". Dato che niente può costituire per loro una reale minaccia e data la loro quasi assoluta onniscienza, i Q si annoiano piuttosto facilmente. Ecco perché hanno deciso di sfidarsi l'uno con l'altro in una sorta di enorme gioco galattico di strategia e di intelligenza.



Ogni giocatore, insomma, impersonerà un Q che dovrà sfidare un altro suo simile, scegliendo il territorio della lotta e gli eserciti da controllare e contro cui combattere. Naturalmente, potremo scegliere di avere a nostra disposizione le armi, le navi e gli ufficiali della Federazione Unita dei Pianeti, oppure dell'Impero Klingon, del Collettivo Borg oppure di altre razze aliene miste.

All'inizio, ci verrà mostrata una schermata che elencherà in tempo reale tutte le partite in corso e tutti gli utenti collegati che stanno aspettando un partner per cominciare una nuova sfida. Scegliendo uno di loro e selezionando alcune opzioni semplici e immediate arriveremo finalmente nella schermata principale di gioco.

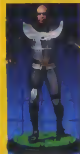
Questo sistema di interfaccia ci permetterà di dare un appuntamento online a un amico per sfidarlo e di "decidere" di fatto le regole ammesse nella partita che stiamo per giocare e quelle invece escluse, rendendo il gioco più o meno difficoltoso e variando il livello di complessità dei comandi e delle opzioni

"Ogni giocatore impersonera' un potente quanto annoiato Q"

A questo punto dovremo cominciare rapidamente ad agire per impedire che i mondi che si trovano tra il nostro pianeta natale e quello nemico vengano invasi dalle forze avversarie. Il gioco si divide in turni, ognuno dei quali è a sua volta suddiviso in tre fasi fondamentali che danno il controllo, alternativamente, all'uno e all'altro giocatore: la fase di "piazzamento dei pezzi" nella quale potremo piazzare un certo numero di uomini, oggetti o astronavi; la fase di

VERY IMPORTANT PERSON

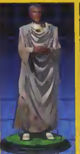
In *Star Trek Conquest Online* non avremo solo la possibilità di usare astronavi, oggetti o soldati, ma anche personaggi unici, rari e altamente ricercati al "mercato" degli scambi tra giocatori. Facciamo la conoscenza con alcuni di questi VIP.



Kurn
Costo: 7
Controllo: 0
Combattimento: 2-3
Punti Vita: 6
Un combattente Klingon molto resistente e con buone capacità offensive. Un leader naturale.



Kivas Fajo
Costo: 9
Controllo: 2
Combattimento: 1-1
Punti Vita: 4
Questo esperto mercante ci potrà essere sicuramente utile in molte situazioni delicate.

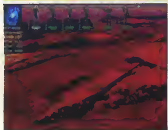


Sarek
Costo: 4
Controllo: 4
Combattimento: 1-2
Punti Vita: 4/4
Il famoso ambasciatore vulcaniano, padre del Signor Spock, è ideale per negoziare con il nemico.



Regina Borg
Costo: 12
Controllo: 2
Combattimento: 1-2
Punti Vita: 3/3
Uno degli esseri più potenti della nostra Galassia, a parte naturalmente i famigerati Q.

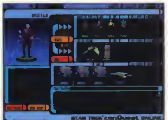
Ecco uno dei territori di gioco possibili. Sul fondo dello schermo ammiriamo il nostro "pianeta natale", in cima quello dell'avversario, mentre i tre pianeti al centro sono neutrali a sono il territorio di conquista tra le due fazioni.





Peccato che per giocare a *Star Trek Online* dovremo collegari alla Rete...

combattimento, in cui si risolvono tutte le situazioni in cui è possibile arrivare a distanza di tiro dal nemico, sia a livello di singoli ufficiali, sui pianeti, sia a livello di astronavi, in orbita attorno a essi; e infine la fase di movimento, in cui potremo schierare strategicamente i pezzi che abbiamo "acquistato" nella prima fase. Il tutto viene presentato e gestito con un sistema che è molto simile a quello di un gioco di carte (come il famoso "Magic: L'Adunanza" della Wizards of the Coast). Gli "oggetti" e le azioni a nostra disposizione, infatti, possono essere più o meno rari e disponibili, ed è anche possibile entrare in una modalità "commerciale" per fare veri e propri scambi con gli altri giocatori, fino alla creazione di un "proprio mazzo" di gioco, che risulti il più congeniale possibile secondo il nostro modo di giocare.



L'idea è piuttosto insolita per un gioco via Internet, dato che finora i titoli che hanno avuto maggiore successo in questo particolare genere videoludico sono stati, fondamentalmente, giochi di simulazione o di combattimento fantasy, come i più noti *Ultima Online*, *Asheron's Call* ed *Everquest*, che anche nel nostro paese stanno riscuotendo un notevole successo di pubblico e di critica.

Star Trek Conquest Online è decisamente meno frenetico e cruento ed è indicato agli amanti della riflessione e della strategia, che amano pianificare le proprie mosse e prepararsi alla partita con largo anticipo.

Non è invece adatto a chi preferisce più velocità o a chi ama e nota soprattutto l'aspetto tecnologico e grafico di un videogioco.

Purtroppo ha anche un altro difetto: giocare sul proprio computer, senza essere connessi a Internet, non è particolarmente divertente, e questo lo rende appetibile solo a chi ha la reale possibilità di giocare sulla Rete. Peccato, la sua struttura lo avrebbe reso ideale per partite "serie" anche contro il computer...



GMC IN BREVE

Star Trek è
- **Immediato e intuitivo**
- **A turni, quindi non richiede una connessione veloce**
- **Adatto agli amanti del genere o della serie televisiva**

Star Trek non è
- **Particolarmente innovativo**
- **Povero di opzioni di gioco**
- **Un prodotto adatto a tutti i palati**

■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Genetic Anomalies** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **109.900** ■ Sistema Minimo **P75 MHz 8 MB RAM, modem 28.8 70 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PII 300 MHz 32 MB RAM, modem 57.6** ■ Acceleratori Grafici **no** ■ Multigiocatore **solo via Internet** ■ Internet **www.activision.com**

IN ALTERNATIVA...

Ultima Online Renaissance, Lug 00, **8**
La più recente e corretta incarnazione del sogno Online di Lord British

Asheron's Call, Mag 00, **8**
Uno dei migliori gioco multiutente, sempre di ambientazione fantasy

Interessante, soprattutto per chi ama questa saga fantascientifica, ma fondamentalmente è la versione online di un gioco di carte collezionabili.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

6

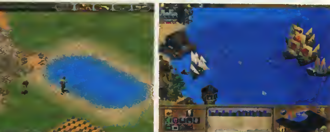
GENERE: STRATEGIA

AGE OF EMPIRES II THE CONQUERORS EXPANSION

Un piccolo data disk ricco di sorprese ci porta in giro per il mondo medioevale, dall'impero Azteco ai conquistadores spagnoli..



Gli Aztechi sono particolarmente sviluppati in termini di edifici, anche se mancano da un punto di vista militare, per esempio, della cavalleria.





L'enorme successo di *Age of Empires*, il capolavoro in tempo reale della Microsoft, è dovuto prevalentemente alla sua capacità di unire gli aspetti migliori di due dei più grandi giochi strategici di tutti i tempi: Il sistema di gestione in tempo reale di *Command & Conquer* e la rappresentazione dello sviluppo scientifico, militare ed economico delle civiltà storiche di *Civilization*.

Il recente *Age of Empires 2* non ha stravolto la formula dell'originale, migliorandone la grafica e aggiungendo le campagne di personaggi storici reali senza però introdurre effettive innovazioni.



Questa è la mappa da cui scegliere quale delle quattro campagne effettuare. Quella Spagnola è sicuramente la più vasta, ma quella più affascinante è quella Azteca.

"Rivivere la leggenda di El Cid, di Attila o di Montezuma..."

Questo data disk viene ora ad aggiungere poco e niente a un sistema di gioco che, per quanto innovativo qualche tempo fa, ora comincia a sentire il peso dell'età.

The Conquerors offre la possibilità di guidare diverse nuove civiltà, con le relative campagne. Queste sono gli Unni, gli Aztechi, i Maya, i Coreani e gli Spagnoli. Nuova grafica per gli edifici e nuove unità, come il guerriero giaguaro per gli Aztechi, l'arciere piumato per i Maya e i Conquistadores per gli Spagnoli, offrono interessanti variazioni sulle solite strategie, specialmente in concomitanza con i valori modificati di molte unità di questi nuovi popoli. L'estrema potenza dei sacerdoti Aztechi, per esempio, li rende fantastici in battaglia, e lo stesso vale per gli Unni, a seguito della loro capacità di produrre rapidamente uomini senza bisogno di costruire edifici e di sviluppare l'ulteriore avanzamento "ateismo" che li rende poco soggetti agli attacchi religiosi o agli effetti delle meraviglie

Il problema principale è che l'espansione, visto il costo, va quasi a competere con l'ottimo *Theocracy*, uscito qualche mese fa, che non solo offre proprio alcuni popoli rappresentati nel data disk, ma presenta un sistema di gioco estremamente più avanzato e

LE CAMPAGNE STORICHE

Nell'espansione, avremo la possibilità di giocare quattro nuove campagne. Nella prima, l'invasione degli Unni, dovremo indossare i panni di Attila e mettere Roma a ferro e fuoco. Nella seconda campagna, nei panni di Rodrigo Diaz, soprannominato El Cid, dovremo liberare il popolo della Castiglia dalla tirannia. Nella terza potremo combattere una serie di diverse battaglie che hanno fatto la storia medioevale dai nomi altisonanti come Angicourttra (quella di Enrico V), Manzikert e Hastings. Nella quarta, infine, vivremo la terribile impresa di Montezuma, e il conflitto leggendario tra gli Atzechi e il conquistadores spagnolo Cortez.



La leggendaria storia di El Cid inizia qui, quando viene messo alla prova e deve dimostrare di saper essere un vero guerriero...









completo di quello ormai obsoleto di *Age Of Empires 2*.

Alcuni miglioramenti sembrano addirittura copiati da quelli del suddetto titolo, come per esempio il fatto che finalmente gli operai che terminano un edificio non restano più imbambolati, ma si riassegnano automaticamente all'estrazione delle risorse. La coltivazione dei terreni viene rinnovata senza intervento del giocatore, e finalmente è possibile scegliere le tattiche su tutte le unità. Altri cambiamenti interessanti sono l'introduzione di nuovi terreni innevati e tropicali, con diverse bestie feroci da cui difendersi, e sette nuove tecnologie, tra cui (guarda caso) theocracy, e tre avanzamenti (Thumb Ring, Bloodlines e Parthian Tactics) che rendono finalmente i deboli arcieri a cavallo un'unità di prim'ordine.

Il multiplayer è reso leggermente più vario con l'aggiunta di tre nuove modalità di gioco: King of The Hill, dove per vincere i giocatori devono controllare il monumento al centro della mappa, Wonder Race, dove per vincere non bisogna combattere ma solo essere i primi a costruire una meraviglia, e Defend The Wonder, dove un giocatore parte con una meraviglia da difendere e tutti gli altri devono tentare di distruggerla.

A parte piccoli cambiamenti, come la possibilità di caricare finalmente unità dentro gli arieti, il gioco rimane ancora appesantito dalla gestione laboriosa dei singoli cittadini, che per città molto grandi rende difficile seguire tutti i processi produttivi, cosa invece superata in giochi più moderni come *Theocracy* o il grandioso *Shogun*.

D'altro canto, il gioco offre un interessante mole di spunti storici che possono affascinare, come rivivere la leggenda di El Cid, di Attila o di Montezuma in prima persona o sperimentare quanto le civiltà precolombiane fossero addirittura superiori a quelle europee per tecnologia e splendore.

Per chiunque abbia apprezzato la ricchezza del gioco originale, questa espansione può essere vista come un immancabile pezzo da aggiungere alla collezione di quella grande simulazione storica che è la serie degli *Age of Empires*.


La campagna dei conquistatori è varia e interessante. Le ricostruzioni storiche e geografiche sono non troppo fedeli, ovviamente, ma ricche di spunti.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC IN BREVE

AoE è:
- Pieno di spunti storici
- Giocabile e intuitivo come al solito
- Arricchito di nuove unità e terreni

AoE non è:
- Molto migliorato nella gestione cittadini
- Eccessivamente difficile
- Particolarmente longevo

■ Casa Microsoft ■ Sviluppatore Ensemble Studios ■ Distributore Microsoft ■ Telefono 02/703921 ■ Prezzo 79.000 ■ Sistema Minimo P166MMX, 32MB RAM, 100 MB HD ■ Sistema Consigliato Pentium II 250, 64MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore LAN, internet ■ Internet www.microsoft.com/games

IN ALTERNATIVA...

Shogun, Total War, Giu 00, 9
Il gioco di strategia in tempo reale che ha ridefinito il genere, segnando un'epoca

Theocracy, Mag 00, 7
Anche se limitato alle sole civiltà messicane, si è dimostrato il migliore clone di *AoE*

Ricca espansione che arricchisce di unità e terreni, ma che purtroppo manca di introdurre nel gioco quei miglioramenti nella gestione che i suoi cloni vantano.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	8	LONGEVITÀ	6

7

GENERE: STRATEGIA

ARMIES OF ARMAGEDDON

Un gioco di guerra a turni e praticamente privo di grafica nel 2000?


La grafica non può certo dirsi emozionante, ma i veri generali non ci faranno caso, occupati a studiare la tattica da impiegare.


La varietà di mezzi è assicurata; si possono scegliere mezzi anfibi o terrestri, tutti visti dall'alto ma molto caratterizzati.

MOLTI giochi tra quelli in circolazione danno agli utenti la possibilità di modificare alcuni dei loro aspetti in modo da permettere la personalizzazione di alcuni elementi del gioco quali la grafica o il sonoro.

Armies of Armageddon non si limita a offrire questa possibilità: il programma è stato "pensato" appositamente per essere modificato, al punto che la campagna di gioco in esso contenuto può essere considerata niente più che un esempio dimostrativo di ciò che si può ottenere.

Creato dalla Shrapnel Games, piccolo gruppo di sviluppatori dedito ai giochi di guerra (i cosiddetti "wargame"), *Armies of Armageddon* è infatti principalmente un editor che permette agli appassionati di questo genere di creare praticamente ogni tipo di battaglia reale o fittizia, a patto di possedere le cognizioni proprie di questi giochi e un minimo di abilità nel disegnare le unità (ma in questo il programma offre molti aiuti a chi non è in grado di farlo). Per dimostrare ciò che il programma è in grado di fare, è stata inserita una campagna completa che, attraverso vari scenari, sviluppo lo scontro tra due fazioni rivali in un ipotetico futuro. Il sistema impiegato è

> **"È stato pensato proprio per essere modificato"**

ovviamente quello a turni, dove gli avversari si alternano nel muovere e far sparare le proprie unità, esattamente come avviene nei giochi di guerra da tavolo basati su miniature. A differenza però di quanto avviene nella maggior parte dei titoli di questo genere, *Armies of Armageddon*, non perde di vista la giocabilità, rendendo l'esperienza godibile anche a chi si avvicina per la prima volta a questo affascinante genere. I veterani troveranno però pane per i loro denti, grazie a un'attenzione ai singoli aspetti del gioco che ha quasi del maniacale in quanto a precisione nei valori delle unità, del terreno e del gran numero di possibilità offerte per la definizione di un gran numero di parametri relativi al morale, all'armamento e a tutti i dettagli utili a ricreare una battaglia storica con la massima precisione.

Il potente editor incluso permette infatti non solo di definire ogni singolo aspetto delle truppe in gioco, ma anche di disegnare uomini di fanteria, mezzi e addirittura il terreno. I risultati si possono ammirare nel numero crescente di scenari che gli appassionati realizzano e mettono gratuitamente a disposizione sul sito della Shrapnel Games.

Se ci sentiamo, a questo punto, irresistibilmente attratti da questo gioco, è meglio chiarire che l'impatto grafico non ha nulla a che vedere con i recenti giochi di strategia sul modello di *Dark Reign 2*, tanto per fare un esempio, e che l'azione a turni risulterà certamente indigesta ai patiti delle battaglie sanguinose e frenetiche. *Armies of Armageddon* è un titolo per amatori, ma la professionalità degli sviluppatori merita attenzione. Il gioco è reperibile solo via Internet, ma con un po' di fortuna lo si può trovare nei negozi specializzati.

GIOCHI COMPUTER

SHRAPANEL GAMES

Armies of Armageddon è, chiaramente, un titolo destinato ai soli amanti delle strategie e turni che vogliono trasporre su computer le battaglie tipiche dei giochi di guerra de tavolo combattute per mezzo di miniatura. Un titolo del genere non ispira certo le grosse multinazionali del software e investimenti per une distribuzione capillare. Ecco il motivo per cui il gioco è reperibile esclusivamente su Internet all'indirizzo www.shrapnelgames.com, e acquistabile solo con carta di credito. A questo indirizzo è possibile trovare anche una grande quantità di materiale: scenari aggiuntivi, guide alle creazione di nuove unità e molto altro.

GMC IN BREVE

Armies of Armageddon è
- Riservato agli appassionati
- Veramente professionale
- Semplice da giocare

Armies of Armageddon non è:
- Graficamente emozionante
- A buon mercato
- Frenetico

■ Casa Shrapnel Games ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Via Internet ■ Telefono - ■ Prezzo $ 39.95 (circa 80.000 Lire) ■ Sistema Minimo P200, 32 MB RAM, 26 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore via email ■ Internet www.shrapnelgames.com

IN ALTERNATIVA...

Panzer General 3D Assault, Apr 00, 7 — L'aggiunta della terza dimensione non ha sconvolto uno dei classici a turni.

Werhammer 40K Rites of Wer, Nov 99, 7 — Semplice, ma terribilmente avvincente "Warhammer" su una mappa a esagoni.

Un ottimo gioco di guerra e un incredibile strumento per chi vuole creare ogni genere di battaglia. Scarno e essenziale: solo per gli appassionati.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	8
SONORO	5	LONGEVITÀ	8

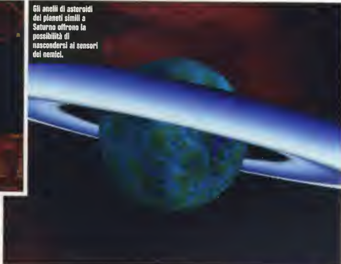
7

GENERE: SIMULATORE SPAZIALE

KLINGON ACADEMY

L'atteso seguito di *Starfleet Academy* arriva finalmente sui nostri schermi: ora potremo diventare dei veri guerrieri Klingon!





Gli anelli di asteroidi dei pianeti simili a Saturno offrono la possibilità di nascondersi ai sensori dei nemici.

SIAMO in un periodo molto difficile nel Quadrante Alpha. La Flotta Stellare è al massimo del suo splendore, dopo la riuscita di una serie di missioni quinquennali che, grazie alla capacità di ufficiali come il Capitano Kirk o il Comandante Spock, hanno annesso molti nuovi sistemi alla Federazione e hanno permesso un grande slancio tecnologico verso frontiere quali i motori a transcurvatura (che però si riveleranno un fallimento) e nuovi sistemi di propulsione, di difesa e di armamento. L'Impero Klingon è in difficoltà perché deve mantenere un esercito potentissimo e vasto, per presidiare i suoi grandi territori e dare la possibilità ai guerrieri di conquistarsi gloria e onore attraverso nuove conquiste. I Romulani, dal canto loro, non smettono di stringere alleanze e patti con chiunque sia conveniente al momento, per poi tradire chiunque nel momento in cui il gioco non vale più la candela. Gli equilibri delle superpotenze sono estremamente delicati e un leggero cambio nel rapporto di forze potrebbe portare a gravissime conseguenze. Alcuni pensano che la pace universale sia l'unica risposta, ma altri pensano che sia raggiungibile soltanto tramite la conquista e la sottomissione dei propri nemici di sempre. È questa, infatti, l'opinione del Generale Chang, capo delle Forze Armate dell'Impero Klingon, che ci prenderà sotto la sua ala protettrice all'Accademia Spaziale, per farci diventare degli autentici guerrieri degni dei nostri antenati.

Klingon Academy è l'equivalente alieno di *Stafleet Academy*, simulatore di battaglie tra astronavi nell'universo di Star Trek che già ha riscosso un notevole successo di pubblico e di critica, soprattutto tra gli amanti della saga fantascientifica di Gene Roddenberry. Questa volta, invece che diventare cadetti della Flotta Stellare, il nostro compito sarà quello di diventare capitani di navi da guerra Klingon, come i Falchi o gli Sparvieri, in grado di diventare invisibili e di attaccare il nemico nelle circostanze e negli ambienti spaziali più estremi.

"Capitani di navi da guerra Klingon"

KA non è certo il primo gioco che tenta di realizzare, in modo accessibile e giocabile, un simulatore di battaglie spaziali non tra piccoli caccia monoposto o biposto ma tra navi di grandi proporzioni, incrociatori con equipaggi di decine di guerrieri, lunghe centinaia di metri e dotate di un arsenale in grado di radere al suolo la superficie di un pianeta. Ma un caccia monoposto, già di per sé, dev'essere realizzato per poter essere facilmente gestito da una singola persona, quindi è relativamente facile riprodurre il suo sistema di controllo su un computer, poiché

TERRITORI SPAZIALI

Una delle cose che, a prima vista, potrebbero sembrare più interessanti e originali di *Klingon Academy* è il fatto di poter sfruttare certi ambienti spaziali (come gli anelli di asteroidi di certi pianeti, gli strati più alti dell'atmosfera delle giganti gassose o l'orizzonte degli eventi di un buco nero) per combattere contro il nemico. Un vero capitano Klingon, così ci dice il nostro istruttore, sa avvantaggiarsi di queste situazioni e sa riconoscere un ambiente in grado di dare un vantaggio tattico in ogni momento. Tuttavia, anche in questo caso, l'interessante idea viene rovinata da una realizzazione mediocre, poiché la resa grafica della maggior parte di questi ambienti è a dir poco superficiale. I cambi di asteroidi sono semplicemente zone in cui lo schermo diventa giallognolo e in cui passano, di tanto in tanto, dei piccoli meteoriti, le giganti gassose vengono trattate in modo analogo, e via dicendo. Un vero peccato, poiché con un po' più di cura l'idea avrebbe potuto portare una vera ventata di novità in questo genere.



IL CAST



Klingon Academy presenta una storia molto interessante ed è ambientato poco prima della distruzione di Praxis, una delle lune di Kronos One, cioè poco prima dell'inizio del sesto film della saga cinematografica e televisiva: *Rotta Verso l'Ignoto*, lo storico capitolo in cui si pongono le basi dell'alleanza tra Klingon e Federazione. La trama ci verrà raccontata dalle voci di alcuni tra i Klingon più famosi di tutta la serie di Star Trek: Christopher Plummer nel ruolo del Generale Chang e David Warner in quello del Cancelliere Gorkon (proprio come accade nel già citato film). Come se non bastasse, la voce di molti "briefing" di missione è stata prestata da Michael Dorn, famoso per aver interpretato l'avvocato Worf nel film e, qualche tempo dopo, il pronipote di questo personaggio, il Tenente Worf di *Star Trek: The Next Generation*, primo Klingon laureatosi all'Accademia della Flotta Stellare e primo della sua razza a prestare servizio su una nave della Federazione, l'NCC 1701-D Enterprise, ai comandi del leggendario Capitano Jean-Luc Picard.





In una delle prime missioni di addestramento dovremo distruggere alcuni cargo mercantili della Flotta Stellare.

c'è identità tra l'oggetto da simulare e la simulazione stessa. Una "nave capitale", invece, è un lavoro di gruppo, un'azione corale, e riuscire a rendere questa situazione giocabile nelle mani di un singolo individuo è tutt'altro che un'impresa facile.

In effetti, gli sviluppatori della 14 Deegrees East hanno avuto una semplice ma brillante idea: realizzare un sistema di comandi numerici che ci permette di accedere a qualunque sistema chiave della nave impartendo gli ordini più importanti con brevi combinazioni. Cliccando il tasto "1" accederemo alla stazione del navigatore, cliccando successivamente su "4" entreremo nel sottomenu dei motori a impulso, cliccando, infine, su "1" di nuovo, ordineremo al navigatore di procedere a piena potenza d'impulso, e così via. Se l'idea è buona, la realizzazione è inevitabilmente dispersiva. Non è facile, mentre si sta manovrando la nave con i tasti cursore e si sta rispondendo al fuoco di una nave della Federazione, ricordarsi la giusta combinazione per teletrasportare degli uomini a bordo della nave nemica, abbassare gli scudi o entrare in curvatura per un altro sistema planetario, e fermarsi a leggere i sottomenu significa distrarsi dalla battaglia e subire, inevitabilmente, gravi danni. Altro difetto piuttosto palese del gioco è il fatto di non riuscire a simulare realmente il fatto di trovarsi a bordo di una nave di grandi dimensioni: a conti fatti, durante i combattimenti spaziali, la sensazione che abbiamo è quella di essere ai comandi di un caccia semplicemente un po' più goffo e lento. Potremo colpire soltanto di fronte a noi (a meno di non passare al posto del cannoniere che può lanciare faser e siluri sui lati e a poppa, ma è dispersivo e pericoloso) e il sistema di puntamento dei siluri fotonici è ridicolo. Difficile credere che un pezzo di tecnologia tanto elevato non abbia la possibilità di navigare o di colpire con maggiore precisione un dato bersaglio.

Da un gioco che pretende di simulare le battaglie che tante volte abbiamo visto in TV o al cinema ci si aspetterebbe un sistema di controllo più preciso e dinamico, in grado di farci rivivere battaglie in cui l'aspetto tattico e di preparazione, o la creatività del comandante, sono preponderanti rispetto al cosiddetto "dogfight" (la sfida uno contro uno tipica dei duelli aerei della seconda guerra mondiale). Purtroppo non è così e, come se non bastasse, abbattere un incrociatore federale non è cosa facile: molto spesso arriveremo a pochi kellicam (l'unità di misura lineare Klingon) dall'obiettivo in dissimulazione, prendendolo di sorpresa, e cominciando a bersagliarlo con tutta la nostra Santa Barbara per arrivare, poco dopo, a essere costretti alla ritirata, senza riuscire a capire come questo sia potuto accadere.

Per concludere, consigliamo vivamente l'acquisto agli amanti della serie perché uno dei punti di forza di questo prodotto è senza dubbio la storia e il modo in cui ci viene gradualmente rivelata, ma chi è alla ricerca di un simulatore spaziale realistico e divertente, immediato e con un semplice sistema di controllo, dovrà necessariamente rivolgersi altrove.



GMC IN BREVE

Klingon Academy è:
- Dotato di una storia molto coinvolgente
- Un gioco da avere per qualsiasi fan della saga
- Vario nelle situazioni e nelle missioni

Klingon Academy non è:
- Semplice né immediato
- Dotato di un sistema di controllo pratico
- Capace di rendere l'idea di scontri tra grandi navi

■ Casa Virgin ■ Sviluppatore 14 Deegrees East ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII233, 64 MB RAM, Scheda 3D, 500MB HD ■ Sistema Consigliato PII450, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D, Glide ■ Multigiocatore Seriale, Internet ■ Internet www.interplay.com

Un gioco interessante e originale, con una buona storia, ma realizzato in modo un po' troppo approssimativo. Destinato ai fan di Star Trek.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

6

IN ALTERNATIVA...

I-War, Dic 99, 8 — Una simulazione di battaglie spaziali tra incrociatori e navi di grosse dimensioni

Starfleet Academy, Nov 97, 8 — Il titolo originale c vede cadetti all'Accademia della Flotta Stellare

GENERE: GIOCO DI RUOLO

SIEGE OF AVALON

Un gioco di ruolo a episodi, scaricabile da Internet (o dal cd di GMC!).





Rechiamoci dal mago per apprendere nuovi incantesimi.

UNA SCELTA IMPORTANTE

All'inizio del gioco possiamo decidere che il nostro personaggio sia un guerriero uno scout o un mago: questa scelta non ci impedirà di apprendere le abilità delle altre "scuole" ma influirà pesantemente sul punti iniziali attribuiti a forza, destrezza, coordinazione, ecc, al punto tale che ci renderà quasi impossibile comportarci come un personaggio di un'altra classe: valutiamo le nostre attitudini e quindi comportiamoci di conseguenza, evitiamo il corpo a corpo se non siamo guerrieri, preferendo gli incantesimi se siamo maghi oppure gli attacchi mordi e fuggi nell'oscurità e il tiro con l'arco se siamo scout.

GMC IN BREVE

Avalon è:
- **Divertente**
- **Coerente**
- **Molto medievale!**

Avalon non è:
- **Troppo lungo**
- **Banale**
- **Multiplayer**

SCOPERTO che non rispettava no le loro tradizioni e religioni, gli Sha'ahoul, discendenti degli orchi, hanno deciso di distruggere i poveri abitanti di Euralia.

Le fazioni umane per resistere all'orda dell'est hanno costruito una fortezza, Avalon, baluardo contro l'invasione, ma ora la città è assediata

In un contesto medievale si sviluppa così il gioco che racconta la guerra fra le due razze attraverso 6 capitoli e diversi secoli. Il gioco è suddiviso in capitoli non a caso: gli autori desideravano infatti che l'unità e la centralità della storia fosse mantenuta come se si trattasse di un romanzo, di un'opera di narrativa, cosa che spesso non è tenuta in debita considerazione in altri giochi per computer.

A sottolineare la sensazione "romanzesca", contribuisce il diario di viaggio che il nostro personaggio compila segnando gli avvenimenti più importanti in cui siamo incorsi e da cui noi giocatori possiamo trarre indicazioni su come andare avanti nel corso dell'avventura.

In ogni episodio, impersoniamo un personaggio (creato scegliendo fra tre classi) in un momento particolare di questo conflitto tra razze , e che, iniziando magari con azioni apparentemente marginali rispetto alla guerra in corso, porta ad un'evoluzione della storia, allontanando sempre di più la sconfitta e gli invasori dalle terre di Euralia. L'interfaccia del gioco è semplice ed efficace, e ci permette di guidare agevolmente il nostro personaggio, ma più che la nostra abilità nel cliccare col mouse, nei combattimenti risulta di vitale importanza il modo in cui abbiamo gestito le nostre risorse in precedenza, e non parliamo solo delle armi e delle armature (che potremo trovare o acquistare), ma soprattutto dei nostri

"Un gioco scaricabile da Internet e da comprare con la carta di credito"

punti esperienza, che possono essere investiti per imparare nuove abilità dagli istruttori, oppure per potenziare le nostre caratteristiche primarie (per esempio, un guerriero dovrebbe puntare sulla forza e sul combattimento, mentre un mago dovrebbe cercare di apprendere nuovi incantesimi e aumentare il mana).

I combattimenti contro i nostri nemici non sono esattamente facili e soprattutto agli inizi, *Siege* è un gioco in cui si deve salvare molto spesso.

Due appunti devono però esser fatti ai capitoli, forse sono un po' brevi, e che, per non far perdere di vista il nucleo centrale della storia, non permettono tantissime divagazioni. Inoltre a causa della sua origine (*Siege of Avalon* nasce come un gioco da scaricare e acquistare via Internet, e per questo il programma non poteva essere troppo corposo), *Siege of Avalon* non abbonda di effetti sonori e ogni tanto può accadere che i momenti di silenzio ci lascino spaesati. Per il resto, l'ambientazione in cui ci muoviamo è curata, seppur non eccelsa, gli esseri umani e i mostri sembrano quello che devono essere e non manichini o spaventapasseri.

Il gioco non è una semplice caccia alla chiave, e superato lo smarrimento iniziale, quando non conosciamo ancora il luogo e non sappiamo bene cosa fare, *Siege* risulta divertente e scorrevole. Non sarà il gioco di ruolo del secolo, ma è ugualmente un titolo piacevole e soddisfacente da giocare.

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Digital Tome's ■ Sviluppatore Digital Tome's ■ Distributore Internet ■ Telefono - ■ Prezzo $9.95 per capitolo ■ Sistema Minimo Windows 95/98, P 300 MMX, 64 MB ■ Sistema Consigliato PII 450, 96 MB HD 8 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore NO ■ Internet www.siege-of-avalon.com

Un gioco piacevole che ci potrà impegnare per diverse ore. Il costo è molto ridotto, purtroppo potremo comprarlo solo via Internet.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

7

IN ALTERNATIVA...

Planescape Torment, Feb 00, 9
Un magnifico gioco di ruolo oscuro e intricato.

Baldur's Gate, Gen 99, 8
Esploriamo i Forgotten Realms in tutto il loro splendore!

GENERE: GESTIONALE

AIRLINE TYCOON

Organizzare una compagnia aerea non è semplice, ma questa volta sembra quasi un'attività spensierata...



Il nostro ufficio: il telefono, il mappamondo e altri oggetti della schermata sono selezionabili come in un'avventura grafica.



È possibile andare in giro liberamente per i locali dell'aeroporto, a dire il vero un po' scarno.



CHI capita di passaggio in un aeroporto, non può notare immediatamente in tutta la sua evidenza la complessità dell'organizzazione necessaria per organizzare voli, prenotazioni e tutti i tipi di servizi ad essi collegati.

Airline Tycoon ci porta nel mondo delle compagnie aeree in un modo più appetibile e meno rischioso della realtà, per mezzo di una simulazione che ambisce a tuffarci direttamente nei panni di un imprenditore dei cieli ma che allo stesso tempo sdrammatizza la mole di attività e di impegni mediante uno stile fumettoso e ironico. Non è un caso se abbiamo detto "tuffarci direttamente", perché a differenza di altri titoli gestionali non ci troveremo di fronte ad aride schermate piene di numeri o a rigorose piantine dei locali a nostra disposizione. Certo, i dati numerici ci sono e risultano importanti per chiunque non voglia fermarsi a una gestione approssimativa e ben presto fallimentare, ma l'impatto globale è ben diverso.

"Carino, ma offre un po' troppo poco"

Sarà per la grafica colorata, dai tratti caricaturali e da cartone animato, sarà per il fatto che (scelta praticamente unica in questo genere) si controlla direttamente il proprio personaggio all'interno dello scenario (l'aeroporto, con tutti gli uffici e i negozi relativi) con un'interfaccia punta e clicca, ma sembra proprio di trovarsi all'interno di un'avventura grafica.

Si va in giro, si osservano le reazioni, dei turisti, si parla con il personale aeroportuale, si passano ore nell'ufficio per pianificare i voli, si acquistano oggetti... Da un lato è una garanzia di maggiore immediatezza, dall'altro alla lunga può essere un po' tedioso e meno efficiente di un'impostazione magari sempre allegra e colorata, ma meno incentrata sul proprio personaggio.

Oltre alla modalità "gioco libero", nella quale si viene lasciati liberi di gestire a piacimento la propria compagnia aerea, sono presenti diverse "missioni" ben specifiche. Esse costituiscono la parte più stimolante del gioco grazie alla presenza di obiettivi ben definiti da raggiungere a scapito dei tre nostri concorrenti: in un gioco dalle non esagerate velleità simulative (e che quindi non può cercare in queste i suoi punti forti), queste missioni garantiscono una certa vivacità e originalità.

Nel complesso non è difficile divertirsi, seppur limitatamente, con *Airline Tycoon*, mentre ci si barcamena fra programmazione di nuove rotte turistiche, manutenzione dei velivoli, gestione del personale di volo e dei consiglieri a terra, voli merci, trattative finanziarie e... contratti con la NASA!

La struttura di gioco è già collaudata, e la simpatia generale compensa almeno in parte l'inevitabile superficialità di molte sezioni: per chi adora il genere potrebbe essere un simpatico passatempo, a patto di accettare un gioco che sembra quelli che giocavamo quattro o cinque anni fa...



GESTIONALI CON HUMOR

La Bullfrog ci ha abituati a simulazioni di un certo spessore, ma caratterizzate da uno stile grafico colorato e da cartone animato, nonché da sottili tocchi di umorismo, adatte a ogni sorta di pubblico (esclusi forse gli amanti delle aride schermate di statistiche e di proiezioni).
Passando per *Theme Hospital* (1996), un folle simulatore di ospedale e di malasanità, siamo arrivati ai tempi recenti di *Theme Park World*, una rivisitazione al passo coi tempi del classico del 1994.
Airline Tycoon rivela il suo debito con i titoli Bullfrog fin dai fumetti che esprimono i pensieri dei passeggeri nell'aeroporto: peccato che poi il resto del gioco non sia agli stessi livelli di quelli della casa inglese...

TUTTO IN ITALIANO

Troveremo *Airline Tycoon* nei negozi a settembre completamente tradotto in italiano.

GMC IN BREVE

Airline è:
- Simpatico e colorato
- Adatto anche a un pubblico giovane
- In stile Bullfrog, ma...

Airline non è:
- ...Bello quanto un gioco Bullfrog!
- Ricco di spessore
- Troppo all'avanguardia

■ Casa Monte Cristo ■ Sviluppatore Spellbound ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo Pentium 90, 16 MB RAM, 25 MB HD ■ Sistema Consigliato P200, 32 MB RAM, 400 MB HD ■ Acceleratori Grafici nessuno ■ Multigiocatore Rete ■ Internet www.montecristo-multi.com

Lodevole il tentativo, ma il risultato finale non ha grande spessore e, soprattutto, sembra un gioco di qualche anno fa.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

5

IN ALTERNATIVA...

Theme Park World, Feb 00, 7 — Coloratissimo e vivace, uno dei soliti accattivanti gestionali della Bullfrog.

Sim City 3000 World Ed., Ago 00, 7 — Il simulatore totale di una città, anche del suo aereoporto!

GENERE: SIMULATORE DI GUIDA

MIDTOWN MADNESS II

Un anno dopo l'uscita di *Midtown Madness*, la Microsoft ci riprova con un seguito che ripropone lo stesso spirito in due nuove città.



Il gioco ci consente di visualizzare la gara da diversi punti di vista e da diverse angolazioni da telecamera. In questo caso possiamo vedere il cruscotto della nostra auto.

AL VOLANTE

Oltre ai pullman londinesi a due piani, i pick-up americani, le auto da corsa, i maggioloni o la famosa auto di Mr. Bean, potremo guidare anche una Mustang Cruiser della polizia con tanto di sirene e luci. Purtroppo le differenze di prestazioni tra i vari modelli non sono sostanziali e quindi scegliere un modello piuttosto che un altro è più una scelta estetica che strategica.

GMC IN BREVE

MM2 è:
- Immediato
- Un seguito poco originale
- Ambientato in due città

MM2 non è:
- Una simulazione di guida
- Dotato di un buon sistema di controllo
- Molto longevo

LE gare clandestine in ambiente cittadino sono, purtroppo, una delle piaghe che infesta le strade di molti paesi, soprattutto nel nuovo continente. Meglio sfogare certi istinti davanti a un monitor, alla tastiera di un computer, e da oggi sarà possibile accettare questa sfida gareggiando contro altri pazzi scriteriati sotto i cieli di Londra e di S. Francisco.

Avremo a nostra disposizione svariati modelli di mezzi di trasporto a quattro ruote, dalle più tradizionali autovetture ai "pick up" americani, dalle auto da corsa ai camion o addirittura ai bus a due piani tipici della capitale del Regno Unito.

Durante la fase di configurazione, nel menu principale, potremo scegliere il modello e il tipo di gara: è possibile, infatti, correre contro il tempo su un circuito prestabilito, misurarsi con altri piloti nelle gare "Checkpoint", in cui dovremo seguire un certo ordine di punti chiave segnalati sulla mappa cittadina, o anche semplicemente compiere un giro panoramico per il puro gusto di ammirare la fedele riproduzione tridimensionale delle strade, delle case e dei monumenti.

Il titolo originale, provato sul numero di giugno dell'anno scorso, ci permetteva di scorrazzare per le vie di Chicago, mentre questo seguito, prodotto dagli stessi sviluppatori, ci consentirà di visitare Londra e San Francisco, sfrecciando in Trafalgar Square o sul Golden Gate.

"Potremo ammirare la fedele riproduzione di strade e monumenti"

Purtroppo la realizzazione di questo progetto sembra essere stata compiuta in modo molto superficiale I programmatori hanno sicuramente migliorato di molto l'aspetto grafico e i modelli 3D delle vetture e degli oggetti, ma il gioco non presenta particolari innovazioni rispetto al primo titolo. Come se questo non bastasse, i paesaggi risultano spesso scarni, vuoti e privi di un autentico senso realistico. È possibile correre in svariati orari della giornata e con diverse condizioni atmosferiche, ma questo non influenza minimamente le prestazioni necessarie per portare a termine una gara, quindi si tratta di semplici abbellimenti estetici che, oltretutto, in alcuni casi non sono molto efficaci

Il sistema di controllo non risulta particolarmente preciso, d'altronde *Midtown Madness 2* non vuole certo essere una simulazione di guida realistica, ma semplicemente un gioco arcade di corse incentrato sull'azione e sugli spettacolari incidenti di cui la nostra vettura sarà inevitabilmente protagonista, e prova ne è il fatto che non possiamo modificare nulla delle auto e che potremo scegliere semplicemente tra due diversi livelli di difficoltà.

In definitiva, ci sentiamo di sconsigliare questo titolo a chi non sia un assoluto amante del genere· i difetti sono molteplici e minano gravemente la giocabilità e la longevità del prodotto.



■ Casa Microsoft ■ Sviluppatore Angel Studios ■ Distributore Microsoft ■ Telefono 02/703921 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo PII 266, 32 MB RAM, 350 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 266 64 MB RAM RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet ■ Internet www.microsoft.com/games/midtown2

IN ALTERNATIVA...

Midtown Madness, Giu 99 **7**
Titolo originale con buone potenzialità Purtroppo il seguito non compie passi avanti

Grand Prix 3, Ago 00 **9**
Qualcosa di completamente diverso più impegnativo e realistico, per gli amanti

Un titolo con idee interessanti realizzato con superficialità, divertente nelle prime gare ma monotono e privo di spunti originali.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	7	LONGEVITÀ	5

5

JAGDVERBAND 44

I cieli infuocati d'Europa saranno il nostro campo di battaglia.

■ Casa **Hammer Techologies** ■ Distributore **Edicola** ■ Prezzo **L. 35.000**



Anche un solo aereo nemico potrà darci qualche problema e non sarà per nulla facile abbatterlo, vista l'assenza del mirino.



LA II Guerra Mondiale è una delle fonti di Ispirazione più frequentate nel campo dei videogiochi, e non a torto, si può aggiungere, visto l'impatto che ha avuto sull'arte strategica. In quei lontani e sanguinosi cinque anni l'aviazione ha avuto la sua consacrazione come arma fondamentale sul campo di battaglia moderno, dimostrando una straordinaria flessibilità d'impiego.

Tutto questo potremo tentare di riviverlo con *Jagdverband 44*, un arcade di volo, con qualche pretesa di simulazione. Purtroppo questo titolo non ha molte qualità da citare, mentre non mancano i difetti. La grafica presenta più di una pecca e in particolare le cabine di pilotaggio sono rese piuttosto male, con gli strumenti poco visibili e i montanti di bassissima qualità grafica. Non avendo a disposizione un mirino poi non è per nulla semplice abbattere i velivoli avversari e in generale manca sia il realismo dei veri simulatori, sia la giocabilità di un arcade puro. Le campagne sono due, ma non c'è una grande cura nell'associare gli aerei al periodo storico, per cui potrebbe capitarci di affrontare un P-47 nel 1939, anno in cui, ragionevolmente, questo aereo non dovrebbe esistere. Insomma, nel complesso *Jagdverband 44* non si può definire un prodotto riuscito e i difetti superano abbondantemente le qualità.

"Non è per nulla semplice abbattere i velivoli avversari"



L'idea di sfruttare la II Guerra Mondiale anche se poco originale non è male, peccato che la realizzazione sia così scarsa.

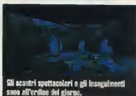
GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

5

SPACE BUNNIES

■ Casa **Hammer Tech.**
■ Distributore **Edicola**
■ Prezzo L. **29.900**



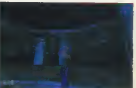


Gli scontri spettacolari e gli inseguimenti sono all'ordine del giorno.

Non sempre le minacce spaziali o gli alieni hanno un aspetto particolarmente bellicoso. È certamente questo il caso di *Space Bunnies*, dove infatti, i nostri nemici sono una razza aliena di conigli giganti. Il motivo del contendere tra la bella protagonista, Allison, e i pericolosi coniglioni extraterrestri è dato dalla sorella di Allison, rapita dagli extraterrestri, oltre che dall'ovvio tentativo di conquista del nostro pianeta. *Space Bunnies* è una sorta di avventura in terza persona, con una grafica non eccelsa. Peraltro, non si capisce perché non si sia scelta una visuale in prima persona, decisamente più consona per il tipo di gioco. Perlomeno c'è qualche trovata divertente, come la danza di Allison, ipnotica per i conigli, ma nel complesso la qualità è piuttosto scarsa e non ci sentiremmo di consigliare troppo caldamente questo titolo.

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5

5



GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

COMMANDOS

■ Casa **Eidos** ■ Distributore **Leader** ■ Prezzo **L. 39.900**



Ogni nostra azione può essere l'ultima, se non staremo più che attenti!

AZIONI segrete in zona di combattimento, tattica di guerriglia realistica e sei personaggi con caratteristiche differenti, questi in sintesi gli elementi di *Commandos*, un titolo di un paio di anni fa che viene finalmente riproposto in veste economica per tutti gli amanti della strategia a sfondo storico. La cornice non potrebbe essere migliore: anno 1941, nella penisola scandinava occupata dalle truppe del Terzo Reich. In un susseguirsi di missioni rischiosissime, dovremo cercare di frenare l'avanzata delle truppe naziste. Per farlo non avremo

"Sei incursori contro tutti i soldati del Reich"

però a disposizione un esercito, bensì un manipolo di coraggiosi professionisti della guerra, sei uomini appartenenti ai corpi speciali, ognuno maestro in arti belliche particolari. La nostra abilità consisterà nell'ottimizzare le doti di ciascuno di questi soldati, così da fare assumere a questa squadra l'importanza strategica di un battaglione armato fino ai denti. Una delle carte vincenti di *Commandos* risiede proprio nella necessità di coordinare i nostri uomini all'interno dello scenario di battaglia.

Lo sviluppo delle istruzioni che governano il comportamento dei nemici, infatti, si dimostra abbastanza evoluto da dare del filo da torcere anche ai giocatori più esperti. Alla base di questo sistema, c'è il concetto del raggio di visuale, il quale fa sì che, a una distanza adeguata alla sua posizione, il soldato avversario reagisca a movimenti o a particolari sospetti dando l'allarme, facendo fuoco o muovendosi per indagare ulteriormente.

La furtività è quindi fondamentale e dovremo prestare attenzione a non lasciare tracce evidenti del nostro passaggio, pena una brutta fine per i nostri specialisti. Da un lato è quindi un peccato che, a un tale esempio di efficienza nella gestione dell'intelligenza artificiale, i programmatori abbiano voluto affiancare degli elementi che limitano pesantemente la libertà dei giocatori. In pratica, infatti, esiste solo un modo corretto per concludere ogni azione, che diventa quindi una complicato rebus in cui bisogna scoprire la corretta sequenza di eventi da portare a termine con successo, senza lasciare sul terreno nessuno dei membri del nostro manipolo.

Nonostante ciò, *Commandos* è un titolo di tattica in tempo reale molto coinvolgente e, considerata l'età, ancora graficamente gradevole. Vale quindi la pena di non lasciarselo sfuggire a un prezzo conveniente.

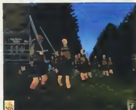
GIOCHI COMPUTER

Riuscire a completare tutte le missioni di *Commandos* non sarà affatto seplice! Consigliato a tutti...



BRAVEHEART

■ Casa **Eidos**
■ Distributore **Leader**
■ Prezzo **L. 39.900**



L'esperienza comune ci ha insegnato a diffidare dei giochi che si rifanno a grossi successi cinematografici. In buona parte dei casi, infatti, il titolone maschera dei prodotti raffazzonati o semplicemente noiosi. Un caso decisamente a parte è rappresentato invece da questo *Braveheart*, chiaramente ispirato alla pellicola del '95, interpretata da Mel Gibson. Lo scopo del gioco è quello di metterci al comando di un clan di fieri highlander e contenderci il potere con altri abitanti e invasori della Scozia medievale.

Per uscire vincitori in questa ambiziosa lotta, potremo seguire molte strade, dalla diplomazia allo scontro in campo aperto, passando per una capace gestione delle risorse dei territori in nostro possesso. Strategia a ogni livello, quindi: politica, intrigo e battaglie campali, all'interno delle quali saremo in grado di utilizzare anche la prospettiva in prima persona. *Braveheart* è un gioco strategico che non dimostra affatto il suo anno di vita. Acquistiamolo senza perplessità.

GIOCHI COMPUTER



Finalmente in versione budget il gioco ispirato al film di Mel Gibson!



LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Quake III
GMC.Gorman
"Non c'è posto per i secondi!"

Icewind Dale
GMC.Kevorkian
"Goblin? Sembravano zanzare!"

Asheron's Call
Glaskar
"39 vassalli iniziano a essere troppi? NO, NO, ancora! :)"

Shogun: Total War
BANNED.Neon
"Ancora una volta sulla breccia!"

Icewind Dale
GMC.Homer
"Hai qualcosa contro i ladri halfling ?"

Kiss Psico Circus
WOLF
"Lo spettacolo deve continuare!"

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *Euro 2000* e ci piace un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di Calcio", non ne rimarremo delusi!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
Trucchi: Mar 00
Demo: Gen 00

La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer.

2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Mar 99 **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere

3) ALIENS VS PREDATOR Giu 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Lug 99 **Demo:** Feb 99
Un Alien, un Predator e un Marine spaziale nello stesso gioco. Trenta livelli di puro terrore

4) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

5) SOLDIER OF FORTUNE Apr 00 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00
Soldati di ventura al servizio della pace nel mondo in un titolo dal realismo al limite della censura

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 99 Voto: 9
Trucchi: Natale 99
Demo: Natale 99

Il campionato di calcio del nuovo millennnio ha già il suo vincitore, perlomeno su computer. Un gioco che colpisce al cuore tutti gli sportivi

2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta [illegible]

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO [illegible]
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al buon numero di squadre disponibili

5) EURO 2000 GIU 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le licenze ufficiali dei [illegible] Europei 2000 si [illegible]

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto: 8
Trucchi: Dic 99
Demo: Lug 99

Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo, nel titolo ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra

2) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
Trucchi: Gen 00 **Demo:** Nov 99
Da romanzi di Tom Clancy, una garanzia di qualità per gli amanti delle forze speciali

4) SWAT 3 Feb 00 VOTO [illegible]
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles tornano in azione. Una simulazione realistica e impegnativa

5) HEAVY GEAR 2 Set 99 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Gen 99
Strategia, azione ed esoscheletri in un gioco che vi terrà incollati al monitor fino all'ultima missione

SIMULATORI DI GUIDA

1) GRAND PRIX 3
Casa: Hasbro Distributore: Leader
Prova: Ago 00 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

La palma per la migliore simulazione di guida per computer torna al nuovo capitolo della serie *Grand Prix*. Imperdibile

2) SUPERBIKE 2000 Mar 00 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00
Il miracolo italiano applicato alle due ruote per computer. Ottima grafica e gare mozzafiato

3) F1 2000 Apr 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande spettacolo della Formula Uno con i diritti ufficiali della stagione 2000

4) TOCA 2: TOURING CAR Mag 99 VOTO [illegible]
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nov 99 **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama le gare testa a testa della classe Gran Turismo

5) RALLY CHAMPIONSHIP Nat 99 VOTO 8
Casa: Actualize Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00 **Demo:** Gen 00
La migliore simulazione rallistica mai realizzata finora. Un titolo per veri intenditori

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) SHOGUN: TOTAL WAR
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Giu 00 Voto: 9
Trucchi: Set 00
Demo: Mar 00

Il miglior gioco di strategia in tempo reale ci trasporta nel Giappone Feudale, tra signori della guerra e battaglie di dimensioni epiche

2) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Nat 99
Il Medioevo diventa il nostro territorio di conquista, dagli splendori di Bisanzio alla Guerra dei Cent'anni

3) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale

4) DARK REIGN 2 Lug 00 VOTO [illegible]
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un titolo strategico curato nei dettagli, ben equilibrato e molto appassionante

5) TA: KINGDOMS Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Gen 00
Pur non essendo innovativo come il primo *Total Annihilation*, resta comunque un titolo imperdibile

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
Trucchi: Lug 99
Demo: Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere

2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Lug 99 **Demo:** Mar 99
Non così completo come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO [illegible]
Casa: Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nov 97 **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000

CONTATTI

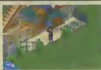
Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET
02/4886711
CD VERTE
0331/226900
CTO
051/753133
HALIFAX
02/413031
LEADER
0332/874111
MICROIDS
02/38093618
MICROSOFT
02/703921

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Le Sit Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali



2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO
Casa EA Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia

3) SIM CITY 3000 WORLD ED. Ago 00 VOTO 7
Casa EA/Maxis Distributore C.T.O
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fa... come i grattacieli

4) PC CALCIO 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa Dinamic Multimedia Distributore Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

5) L'IMPERO DELLE FORMICHE Mag 00 VOTO 8
Casa Microids Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo coinvolgente in cui organizzeremo la vita di una colonia di formiche laboriose

AVVENTURE

1) LA TRILOGIA DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97 Voto 9
■ **Trucchi:** Gen 98
■ **Demo:** Set 97

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: è il caso di dire che chi scopre questa trilogia, trova un tesoro



2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO
Casa LucasArts Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi ha detto che l'aldilà è un ... ortono? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO
Casa GT Interactive Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

5) NOCTURNE Nat 99 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore CD Verte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'avventura a tinte forti, ideale per gli amanti dell'horror con un computer veloce

AZIONE/AVVENTURA

1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto



2) MESSIAH Feb 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa Lucas Arts Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile

4) MDK 2 Lug 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 00
La seconda giovinezza per uno dei titoli più riusciti nel genere. Tre personaggi e ambientazioni enormi

5) OUTCAST Lug 99 VOTO 9
Casa Infogrames Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Set 99
Un'avventura di grande atmosfera, immersa in una grafica appagante, senza utilizzare le schede 3D

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo



2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa Microprose Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falcon è tornato a combattere offrendo una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) F/A-18 SIMULATOR Lug 00 VOTO 8
Casa EA Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Dagli sviluppatori più professionali il simulatore definitivo del caccia imbarcato sulle portaerei USA.

4) MIG ALLEY Ott 99 VOTO 8
Casa. Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet nella drammatica cornice della guerra di Corea

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni. Un po' complesso, ma imperdibile

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Ago 00
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons



2) BALDUR'S GATE Gen 99 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 99 ■ **Demo:** Nessuno
L'ambientazione nei Reami Dimenticati del gioco Dungeons & Dragons per tante avventure fantasy

3) DIABLO II Ago 00 VOTO 9
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 00 ■ **Demo:** Nessuno
Diablo II ci offre ben cinque personaggi giocabili e una grafica rinnovata. Un nuovo classico

4) FINAL FANTASY VIII Mar 00 VOTO 9
Casa Squaresoft Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 00 ■ **Demo:** Feb 00
Il gioco di ruolo giapponese nella sua forma più pura. Un'ambientazione vastissima e coinvolgente

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa. EA/Origin Distributore: C.T.O
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma aspettiamo a comprarlo fino all'ultima patch

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 99 Voto: 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Nov 99

L'hockey su ghiaccio come avremmo sempre voluto giocarlo. Non possiamo perdere questa nuova versione!



2) NBA LIVE 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA. Qualità, innovazione e il miglior basket di sempre

3) MADDEN NFL 99 Dic 98 VOTO 8
Casa EA Distributore C.T.O
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano.

4) ROLAND GARROS 99 Ago 99 VOTO 8
Casa Microfolies Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande tennis del circuito ATP graficamente rinnovato e molto giocabile a ogni livello

5) TELE+ CLASSIC BILLIARD Giu 00 VOTO 7
Casa Microids Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Una simulazione perfetta del gioco del biliardo completamente tradotta in italiano

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00
2) ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE Dic 98 VOTO 9
Casa EA Distributore C.T.O
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa Sega Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97
2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno
3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99
2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00
3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00
3) PANDORA'S BOX Apr 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

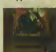
1) CONFLICT. FREESPACE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99
2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99
3) STARLANCER Giu 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00

FUORI DAGLI SCHEMI

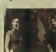
1) GTA 2 Feb 00 VOTO 7
Casa Take 2 Distributore CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99
2) DARK PROJECT K Giu 00 VOTO 7
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Mar 00
3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I CINQUE GIOCHI RIMANDATI A SETTEMBRE

Gli esami di riparazione sono stati aboliti, ma i giochi che non si applicano sono sempre presenti all'appello.



1) Daikatana
Arrivare sempre in ritardo alle lezioni ha il suo prezzo. Lasciamo che lo paghi il signor Romero.



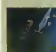
2) Arcatera
Nella migliore tradizione scolastica: il ragazzo è intelligente, ma non si applica.



3) Dogs of War
Se le missioni risultano impossibili, un gioco strategico si trasforma in una noia mortale.



4) Die Hard Trilogy 2
Troppa ambizione può rivelarsi fatale. Ne sa qualcosa il gioco ispirato alle traversie di McClaine/Willis.



5) Crusaders of Might & Magic
Il modo peggiore per utilizzare un titolo glorioso.



SHOGUN TOTAL WAR

Shogun è uno di quei giochi "enormi", che può essere giocato in mille modi diversi. Non è possibile scrivere la "soluzione" di *Shogun*, ma soltanto delle idee e dei consigli su come diventare Shogun di tutto il Giappone senza rischiare di finire sventrati troppo spesso...

TRUCCHI

SOLDIER OF FORTUNE
Un titolo eccellente, veloce, frenetico, condito di azione, spari e sangue in quantità. La grafica, la trama, il sonoro...tutto contribuisce ad aumentare l'adrenalina durante il gioco. Giocare via internet poi, permette di raggiungere elevati livelli di divertimento. Creiamo un collegamento all'eseguibile "sof.exe" che lancia *Soldier Of Fortune*, e inseriamo questo parametro sulla riga di comando.

+set console 1

Alla fine il collegamento sarà circa così: "c:\...<percorso>...\SOF\sof.exe" +set console 1

Durante il gioco richiamiamo la console utilizzando il tasto "~" o il tasto "\" e inseriamo questi codici:

heretic - invincibilità
phantom - per passare attraverso i muri
ninja - i nemici non riescono a vederci
defaultweapons - per tornare alle armi standard
elbow - per avere le prime 5 armi
bigelbow - per avere le seconde 5 armi
matrix * - cambia la velocità, al posto di * mettiamo un numero da 1 a 10
updateinvfinal - per avere moltissime munizioni
killallmonsters - distrugge tutti i nemici

Per completare con successo *Shogun* dovremo essere abili sia a livello "strategico" nel costruire un Impero degno di questo nome, sia a livello "tattico" nelle battaglie. Dovremo quindi imparare o perfezionare il nostro stile di gioco in entrambi questi campi, se vorremo avere successo.

LA SCELTA DEL CLAN

La prima cosa che dovremo fare sarà scegliere la nostra bandiera. I sette clan a nostra disposizione hanno tutti dei vantaggi o degli svantaggi, quindi dovremo pensare bene a quale scelta effettuare.

UESUGI



Il nostro favorito. Ha una posizione strategica molto favorevole, in quanto nelle prime, delicate fasi del gioco avremo come unico nemico preoccupante gli Hojo. A ovest (sinistra, sulla mappa), troviamo anche una "riserva" di territori poco redditizi ma sotto il controllo di Ronin, e che quindi possono essere conquistati senza dover affrontare una guerra aperta con un Clan rivale. Non manca una "zona" in cui costruire una miniera.

Punti a favore
- Strategicamente molto ben difendibile
- Un solo nemico (almeno all'inizio) naturale, i temibili Hojo
- Possibilità di costruire una miniera
- Sconto sugli arcieri
- Territori Ronin vicini

Punti negativi
- Difficile riuscire a battere velocemente il Clan degli Hojo
- E comunque, subito dopo, dovremo vedercela con i Takeda!
- Dovremo conquistare alla svelta un territorio in cui è possibile costruire l'armeria

TAKEDA



I Takeda sono uno dei due migliori Clan con cui giocare. Purtroppo sono circondati da nemici e divisi in due parti (però collegate da un porto, che tra l'altro garantisce entrate extra!), quindi dovremo pensare bene chi attaccare per primo!
Già dall'inizio ha tutto quello di cui ha bisogno, compreso un territorio con giacimenti di metalli preziosi e uno adatto alla costruzione di una miniera.

Punti a favore
- Due Castelli già pronti all'inizio
- In uno dei due territori con Castello, è possibile costruire una Armeria
- Entrate più che buone
- Possibilità di costruire una miniera d'oro fin dall'inizio
- Dojo di Cavalleria
- Produrre unità montate costa il 25% in meno

Punti negativi
- I territori dei Takeda sono divisi
- Un sacco di nemici intorno
- Dato che fin dall'inizio è possibile costruire ottime truppe, si corre il rischio di arrivare a un punto in cui i nemici hanno il triplo delle nostre unità, anche se di livello inferiore e di non riuscire a coprire tutti i territori di confine

IMAGAWA



Una delle scelte peggiori e più difficili. Non hanno una buona entrata, non hanno una posizione forte sulla mappa, e nessun vantaggio iniziale, se non lo sconto sui Ninja. Normalmente, è il primo Clan a essere cancellato dalla mappa!

Punti a favore:
- Due Castelli già pronti all'inizio
- Due porti
- Sconto sui Ninja
- Vincere con questo Clan è la sfida definitiva!

Punti negativi
- Nessun territorio con miniera
- Nessun territorio per l'Armeria
- Un sacco di nemici intorno, tutti pronti a saltarci alla gola

MORI



Il vantaggio dei Mori ha un solo nome: Monaci Guemen! Lo sconto nel costruire queste unità è la chiave della vittoria, se sceglieremo i Mori. La loro posizione li rende il passaggio obbligato per gli Shimazu per arrivare nel cuore del Giappone, e di tutti gli altri Clan per conquistare l'isola di Kyushu.

Punti a favore
- Pochi nemici (all'inizio)
- Diverse miniere
- I monaci Guernen scontati!
- Un sacco di unità (ma non di buon livello) all'inizio, quindi è possibile attaccare per primi in diversi punti
- Diversi territori di Ronin a portata di mano

Punti negativi
- Poche entrate
- Se si attacca a est, bisogna sperare che nessuno se la prenda con noi da ovest, e viceversa



La formazione a "cuneo" è ottima per caricare i nemici, ma ci rende vulnerabili a eventuali controcariche.





ODA

Giocare con gli Oda vuol dire saper attendere. Si tratta del clan difensivo per eccellenza, e questo anche perchè il suo "bonus" è dato da uno sconto nella creazione di unità di Yan Ashigaru, che sono appunto le unità da difesa per antonomasia.

Punti a favore
- Ottime entrate economiche (le migliori del Giappone!)
- Sconto nella creazione di Yan Ashigaru
- Territori Ronin vicini (meglio attaccare prima questi)
- Saremo molto vicini alla residenza dell'Imperatore

Punti negativi
- Niente Armena, almeno all'inizio
- Molti nemici, anche in posizioni pencolose
- È l'unico Clan con un territorio nemico al suo interno!

HOJO



Gli Hojo hanno un indubbio vantaggio: poter costruire tutti i castelli a prezzo ridotto permette di creare un perimetro difensivo molto fitto e di poter creare unità velocemente dove servono. Il rischio è di ritrovarsi con molti castelli e poche altre strutture.

Punti a favore
- Buone entrate economiche
- Possibilità di costruire una miniera
- Sconto sui Castelli
- Posizione sulla mappa abbastanza difendibile

Punti negativi
- I Takeda e gli Uesugi faranno a gara per farci a pezzi
- Poche truppe all'inizio

SHIMAZU



Quello degli Shimazu sembrerebbe un ottimo clan: possibilità di costruire un'armena, posizione difendibile, e via dicendo. Però questi vantaggi sono mitigati da grossi difetti: il Castello iniziale è lontanissimo dal "fronte", l'armeria pure, e lo sconto per i No-Dachi è utile, ma per poterli creare dovremo avere un maestro di spada "leggendario", cosa che capita casualmente dopo un certo numero di vittorie. Per i giocatori che vogliono una sfida parecchio ardimentosa!

Punti a favore
- Armena
- Possibilità di costruire una miniera da subito
- Sconto sui No-Dachi
- Posizione sulla mappa difendibile

Punti negativi
- Scarse entrate
- Castello e Armena lontani dal fronte
- Rischio di essere "inglobati" dai nemici
- Il vantaggio iniziale (sconto sui No-Dachi) non è sfruttabile fin dall'inizio

OGNI COSA AL MOMENTO GIUSTO

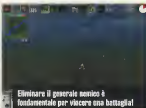
Ogni volta che inizia un turno, è bene seguire questa "procedura", soprattutto quando dovremo gestire una quindicina di province, ognuna delle quali ogni turno può costruire o terminare la costruzione di un edificio o di una unità. Sarà estremamente facile (se non impossibile da evitare) dimenticarsi di qualcosa. Ricordiamoci sempre di salvare prima di concludere il turno, dato che un piccolo errore può compromettere anche il piano più brillante.

- Diamo un'occhiata generale alle nostre province, in cerca di problemi di qualsiasi tipo, soprattutto nel caso di disordini
- Controlliamo l'andamento della creazione di nuovi edifici, e in caso iniziamo a costruirne di nuovi
- Controlliamo l'andamento della creazione di nuove unità
- Spostamento di Ninja, Ambasciatori, Shinobi
- Spostamento delle unità
- Salvare il gioco
- Eventuali battaglie

L'ORDINE PUBBLICO

Ogni volta che conquisteremo una provincia, per un sei o sette stagioni avremo problemi di ordine pubblico, che possono portare da una diminuzione dei proventi delle tasse a **una rivolta in piena regola**, magari aiutata dal Clan rivale a cui abbiamo conquistato. Per evitare inutili battaglie, inutili soprattutto perché eliminare un esercito Ronin di ribelli non indebolisce il vero nemico, ovvero gli altri Clan, è molto meglio prevenire che curare. Per prima cosa, posizioniamo un centinaio di uomini (normalmente un paio di unità in buona salute) di Yan Ashigaru o di Arcien. Questo dovrebbe bastare, nella maggior parte dei casi, a portare il livello di fedeltà al di sopra del 100%, e quindi garantire una certa tranquillità. A proposito, cliccando sul papiro in basso a sinistra, è possibile richiamare una schermata con una serie di statistiche (unità, costruzioni in atto, ecc), una delle quali ci permette di sapere la percentuale di fedeltà per ogni provincia.

Se però non riusciamo proprio a ristabilire l'ordine, l'unica soluzione è posizionare qualche Shinobi nella provincia incriminata. La loro semplice presenza permetterà di riportare l'ordine molto più velocemente e senza dover spargere sangue.


Eliminare il generale nemico è fondamentale per vincere una battaglia!

COSA COSTRUIRE E QUANDO

Come abbiamo visto, la scelta del Clan deciderà la nostra strategia per tutta la nostra ascesa al potere. Tuttavia, una serie di considerazioni su come, quando e cosa costruire sono applicabili a tutti i Clan. Innanzitutto, nella seconda metà della partita, sarà indispensabile **poter contare sulla cavalleria pesante**. Quindi cerchiamo tra i nostri territori uno che consenta di creare l'Armena (è nelle note descrittive, quando selezioniamo con il mouse un territorio). Li dovremo costruire tutti i Castelli fino alla Fortezza per avere la Cavalleria Pesante.

È importante fondare un castello su questo territorio e trasformare questo castello nel nostro "campo base", anche perchè l'Armeria


Gli Oda sono uno dei Clan con più "bonus" iniziali. Peccato siano circondati da nemici e abbiano addirittura una provincia ribelle all'interno del loro territorio.

TRUCCHI

map X - salta al livello indicato. Al posto di X mettiamo uno dei seguenti nomi di livello:

Nomi di Livello:
tut1, tsr1, tsr2, trn1, arm1, arm2, arm3, kos1, kos2, kos3, sib1, sib2, sib3, irq1a, irq1b, irq2a, irq2b, irq3a, irq3b, ger1, ger2, ger3, ger4, nyc1, nyc2, nyc3, sud1, sud2, sud3, jpn1, jpn2, jpn3

Infine è possibile ricreare o rigenerare oggetti, armi e munizioni
1) digitiamo DEVELOPER 1 e ENTLIST nella console, per avere la lista degli oggetti
2) Usiamo il comando GIMME per rigenerare gli oggetti.
Per esempio, per ricreare la pistola a microonde digitiamo:
gimme item_weapon_microwavepulse

Lista degli oggetti

Armi
GIMME item_weapon_pistol = 9mm
GIMME item_weapon_pistol2 = .44
GIMME item_weapon_shotgun = Shotgun
GIMME item_weapon_sniper_rifle = Sniper Rifle
GIMME item_weapon_machinepistol = Silenced 9mm
GIMME item_weapon_assault_rifle = SMG
GIMME item_weapon_machinegun = MachineGun
GIMME item_weapon_autoshotgun = Slugthrower
GIMME item_weapon_rocketlauncher = Rocket Launcher
GIMME item_weapon_flamethrower = Flamethrower
GIMME item_weapon_microwavepulse = MicrowavePulseGun

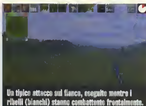
TRUCCHI

Munizioni
GIMME
item_ammo_sp_pistol (9mm)
GIMME
item_ammo_sp_pistol2 (.44)
GIMME
item_ammo_sp_shotgun (shells)
GIMME
item_ammo_sp_slug (slugs)
GIMME
item_ammo_sp_rocket (rockets)
GIMME
item_ammo_sp_gas (flamer)
GIMME
item_ammo_sp_battery (MPG)

Oggetti
GIMME
item_equip_armor = Body Armor
GIMME
item_equip_medkit = MedKit
GIMME item_equip_c4 = C4 Explosive
GIMME
item_equip_flashpack = Flashbang's
GIMME
item_equip_grenade = Hand Grenades
GIMME
item_equip_light_goggles = nightvision
GIMME
item_equip_claymore = Claymore Mines

STAR TREK: ARMADA
Gli amanti dei giochi di strategia e i fan di Star Trek in particolare apprezzeranno questo titolo dove avremo a che fare, tra gli altri, con Borg, Romulani e Klingon. La storia è interessante, ma il gioco può risultare difficile e complesso, quindi l'ideale sono proprio i trucchi di GMC. Durante il gioco, premiamo INVIO e inseriamo i seguenti codici:

kobayashimaru – salta alla prossima missione
showmethemoney – aumenta il denaro
imouttastepwithreality – entra nel Quadrante Gamma


Un tipico attacco sul fianco, eseguito mentre i ribelli (bianchi) stanno combattendo frontalmente.

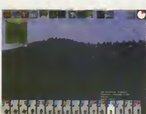
permette di dotare qualsiasi tipo di truppa con un'armatura eccellente (più che ottima contro gli arcieri).
In generale, è sempre meglio cercare di "migliorare" il terreno coltivabile, in modo da avere la maggior parte delle proprie province a livello "eccezionale" il prima possibile. Questo perché i nostri Koku non basteranno mai, anzi!
Altri due modi per migliorare le proprie entrate economiche sono

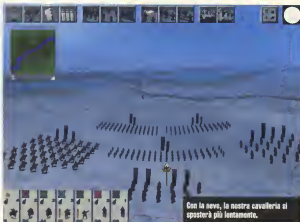


il **porto**, che permette non solo di aumentare le entrate (in modo fisso, indipendentemente dai raccolti) ma anche di spostare rapidamente truppe via mare (quando avremo due province, ciascuna dotata di un porto, se selezioniamo un'unità in una delle due, potremo spostarla immediatamente all'altra, indipendentemente dalla distanza!)



La **miniera** crea un'entrata annuale niente male. Meglio poi costruire il **Complesso di Miniere** per avere molti più Koku!
Visto che ogni provincia può costruire un solo edificio per volta, è meglio concentrarsi su un "filone" militare per ogni castello. Ad esempio, costruire in una provincia il **Tempio Buddista** per poi costruire a tempo debito il **Tempio Buddista Famoso** e il **Complesso di Templi**. Da un'altra parte il **Dojo di Cavalleria**, e via dicendo. In questo modo avremo una provincia specializzata in Monaci Guemen, una in Cavalleria, una in Arcieri, una in No-Dachi, e così via.
Se stiamo affrontando un Clan particolarmente coriaceo e che fa uso di Ninja, costruendo una



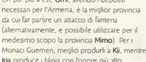

Con la neve, la nostra cavalleria si sposterà più lentamente.

Torre di Confine potremo ridurre notevolmente la probabilità che uno dei suoi agenti riesca a entrare nel nostro territorio indisturbato.

LE PROVINCE MIGLIORI



È importantissimo riuscire a sfruttare i bonus dati dalle diverse province: di seguito, ne nassumiamo alcune tra le più importanti.
La provincia che ospita il Palazzo dell'Imperatore, **Yamashiro**, ha un bonus pazzesco per l'onore, e sarebbe imperdonabile non costruire lì un castello e tutto quanto è necessario per produrre un esercito al più presto.
Un po' più a est, **Omi**, avendo i depositi necessari per l'Armeria, è la miglior provincia da cui far partire un attacco di fanteria (alternativamente, è possibile utilizzare per il medesimo scopo la provincia **Mimo**). Per i Monaci Guemen, meglio produrli a **Kii**, mentre **Iga** produce i Ninja con l'onore più alto.



Una nota storica: Oda, il Clan che conquistò storicamente il Giappone, nel periodo delle guerre civili di *Shogun Total War* era posizionato proprio tra queste province!

SI VIS PACEM, PARA BELLUM
Un proverbio latino mal si addice al medioevo Giapponese, ma in questo gioco è una gran verità. Potremo decidere intessere una densissima rete di alleanze e accordi con i Clan, tentare di non dare fastidio a nessuno, ma prima o poi uno dei nostri vicini deciderà di fare una visita alle nostre province con un migliaio di soldati. Quindi, prepariamoci subito al peggio! Dal punto di vista militare, *Shogun* offre una serie impressionante di unità, ognuna diversa dall'altra. Un po' come nella "morra cinese" (quel gioco in cui il sasso batte la forbice, la forbice batte la carta e la carta batte il sasso) ogni unità ha grossi problemi con un tipo di unità in particolare e va benissimo contro un altro tipo.




Alleiamoci a un clan potente, e poi assassiniamo con un esperto Ninja il suo Daymo. Erediteremo magicamente la maggior parte dei suoi territori senza combattere!

Yari Ashigaru
Attacco 0
Difesa 0
Costo 100
La cosiddetta "carne da cannone". Facili e poco costosi da addestrare, hanno il compito di attirare le frecce nemiche del nemico, in modo da risparmiare le unità più costose, e di attaccare sul fianco un nemico già impegnato frontalmente con qualcosa di più valido, in modo da accelerarne la demoralizzazione. Alternativamente, vanno usati per presidiare le province appena conquistate che non corrono rischio di essere attaccate da eserciti nemici. Dato che sono l'unità più debole del gioco, acquisiscono velocemente livelli di Onore - se nescono a sopravvivere! Non è difficile ritrovarsi dopo una battaglia con un'unità di Yari Ashigaru di livello 7 ma con 3 soli superstiti



Yari Samurai
Attacco 1
Difesa 3
Costo 200
La versione "migliore" degli Ashigaru. Sono guerrieri di tutto rispetto, e possono devastare senza grossi problemi Arcieri e Ashigaru, anche se soffrono pesanti perdite, data la loro lentezza, nell'ingaggiare gli arcieri. Sono ottimi per caricare tutti i tipi di cavalleria, in particolare quella pesante che ne esce difficilmente a disimpegnarsi.
Meglio evitare di combattere contro Monaci, Naginata e No-Dachi



Naginata
Attacco: 1
Difesa 7
Costo. 300
La migliore unità difensiva. Va benissimo un po' contro tutte le altre unità, anche frontalmente, e l'elevata armatura permette di non subire troppe perdite in caso di attacco frontale contro arcieri.
Soffre contro Monaci Guerrieri (più forti nel corpo a corpo) e contro la Cavalleria Pesante, e ovviamente al tiro



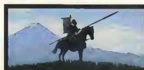
No-Dachi
Attacco: 6
Difesa: -1
Costo: 400
La ridotta armatura (che si riflette in una bassa difesa) porta i No-Dachi a essere letali contro qualsiasi tipo di truppa montata, ma particolarmente vulnerabili al tiro degli arcieri. Una unità di questo tipo bersagliata da arcieri non durerà molto prima di rompere le fila e scappare dopo essere stata decimata. Cerchiamo di produrli solo in una provincia con un'armeria



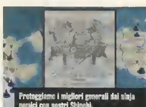
Monaci Guerrieri
Attacco. 6
Difesa 3
Costo 500
L'unità definitiva! Si tratta della fanteria migliore che potremo mai sognare, specie se di buon Onore. Hanno un attacco devastante, contano su un morale eccezionale e il fatto che scendano in campo con un altare portatile che rende ancora più titubanti le truppe buddiste nemiche (in pratica, tutte tranne i moschettieri e gli altri Monaci Guerrieri). La miglior truppa da sfondamento. Ottima contro la cavalleria



Arcieri
Attacco: 1
Difesa. 1
Costo 300
Le frecce non conoscono onore, e quindi una pioggia di dardi può fare a pezzi sia una truppaglia di Ashigaru che la miglior formazione di No-Dachi. I nostri eserciti dovrebbero essere **sempre** formati per la maggior parte da Arcieri, che possono, da una buona posizione difensiva, massacrare indisturbati qualsiasi tipo di unità nemica, specie se lenta. Posizioniamoli sempre su due file in modalità "schermagliatori", in modo che possano tirare tutti. E iniziamo a tirare solo quando il nemico è abbastanza vicino, in modo da non sprecare preziose frecce. All'occorrenza, o quando hanno esaurito le munizioni, possono caricare in corpo a corpo (meglio se sul fianco o insieme a qualche unità più potente).



Cavalleria Yari
Attacco: 3
Difesa: 4
Costo: 500
La Cavalleria Yari rappresenta la miglior cavalleria "multiruolo": può essere utilizzata come scout per scoprire dove sono dei

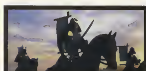


Proteggiamo i migliori generali dai ninja nemici con nostri Shinobi.

nemici imboscati, può essere utilizzata per attacchi sul fianco, oppure per attaccare un'unità di fanti appostata sulla collina da dietro. Inoltre, queste unità possono veramente fare a pezzi le unità a piedi in rotta, che altrimenti riuscirebbero a fuggire dalla mappa per tornare in forze il turno successivo.



Arcieri a cavallo
Attacco. 2
Difesa 3
Costo: 500
Si tratta forse dell'unità meno utile. Per i compiti di scout è meglio la Cavalleria Yari, come per attaccare unità sul fianco o da dietro. La possibilità di tirare con l'arco permette loro di distrarre il nemico e sviare parte dell'esercito avversario, ma la Cavalleria Yari nemica può raggiungerli e massacrarli. Sono utili soprattutto per bersagliare moschettieri e arcieri, ma il loro alto costo rende comunque l'investimento sproporzionato



Cavalleria Pesante
Attacco: 3
Difesa 7
Costo: 600
Ecco il fior fiore dell'esercito! Se riusciamo a creare unità di questo tipo con bonus per l'armatura e le armi (ovvero in province in cui sono presenti Armeria e Fabbrica di spade), sarà anche l'unica unità in grado di attaccare frontalmente i Monaci Guerrieri.
Delle vere macchine da guerra, anche se molto costose, evitiamo di sprecarle contro No-Dachi e arcieri nemici



Possiamo caricare in collina, ora che le truppe nemiche sono disordinate e demoralizzate per la perdita del generale.

TRUCCHI

youstopmecold – velocizza la produzione delle navi
avoidance – velocizza la produzione
phonehome – visualizza la lista del chat in modalità multigiocatore
screwyouguysimgoinghome – "Boot List" in modalità multigiocatore
canofwhoopass – attiva la limitazione dell'Intelligenza Artificiale sulle nostre navi

Per ottenere l'invulnerabilità: Apriamo il file RTS_CFG.H con il BloccoNote e cerchiamo queste linee:

float EASY_DAMAGE = 0.5;
oppure
float HARD_DAMAGE = 2.0;

e cambiamole in:
float EASY_DAMAGE = 0.0;
oppure
float HARD_DAMAGE = 0.0;
Per trasportare più persone cerchiamo questa linea:

TRANSPORTER_MAX = 5;

e modifichiamo il numero, ma solo quello.

Modificando il file RTS_CFG.H con il BloccoNote possiamo anche variare altri valori:

int cfgMaxDilithium = massima quantità di Dilithium
int cfgMaxOfficers = massima quantità di ufficiali
int cfgMaxCrew = massima quantità di personale
int cfgStartingDilithium = la quantità di partenza di Dilithium
int cfgStartingCrew = la quantità di partenza di personale

STAR TREK: HIDDEN EVIL
Star Trek colpisce ancora: questa

TRUCCHI

leggendaria saga continua a dare vita a telefilm, film e giochi entusiasmando e appassionando i fan in tutto il mondo. In *Hidden Evil* giocheremo dieci missioni in compagnia del comandante Picard e dall'ufficiale scientifico Data, due dei personaggi più amati della serie "Star Trek: Next Generation". Inseriamo questi codici durante il gioco per attivare i corrispondenti trucchi:

kirk – energia infinita
spock – salta al livello successivo
bones – aggiunge un hypospray all'inventario
scotty – per avere tutte le chiavi e i pass

HALF LIFE: OPPOSING FORCE
Chi ha apprezzato lo stupefacente *Half-Life* non può farsi sfuggire questo disco aggiuntivo, dove dovremo impersonare un comandante dei Marine mandato all'istallazione militare di Black Mesa per sconfiggere alieni e scomodi testimoni.

Carichiamo il gioco dalla riga di comando: "hl.exe -dev -console -game gearbox"
Per farlo premiamo prima "Start",

Per poterle creare dovremo avere il Famoso Dojo di Cavalleria e, appunto, l'armeria



Moschettieri e Archibugieri
Attacco: -1
Difesa: -1
Costo: 100
Nonostante quello che dice puntualmente l'ambasciatore Portoghese, i Moschettieri e gli Archibugieri sono delle unità tutt'altro che potenti. Innanzitutto, ottengono buoni risultati al tiro solo se vicini all'obiettivo, e questo vuol dire che dopo due o tre scariche vengono fatti regolarmente a pezzi.
Inoltre non possono essere neanche lontanamente utilizzati in corpo a corpo, mentre i comuni Arcieri assolvono questo compito benissimo.
In caso di pioggia non possono sparare (anche se la pioggia smette) e quindi sono inutili. E in un duello di tiro con gli arcieri, normalmente perdono sempre.
Come vantaggio, hanno munizioni praticamente infinite.

ONORE O ARMATURA?

Le caratteristiche di una unità di difesa e di attacco possono venir modificate in due modi: con l'**onore**, che si acquisisce essenzialmente in battaglia dopo che l'unità è stata creata, o creando queste unità in territori dove l'**Armeria** o la **Fabbrica di Spade** permettono di avere le due caratteristiche migliorate.
L'onore aumenta anche se le unità vengono create in province con Dojo famosi o, meglio ancora leggendari.
Una considerazione ovvia: l'onore aumenta entrambe le caratteristiche di difesa e di attacco contemporaneamente, e inoltre consente alle nostre unità di difendersi meglio e resistere più a lungo alla demoralizzazione; invece, per avere lo stesso effetto con edifici "alternativi" ai Dojo dovremo averli entrambi nella provincia in cui vogliamo creare le unità.

LA POLITICA DELL'OMBRA

Spesso si sente dire che la lingua uccide più della spada. I nostri ambasciatori e spie quindi potranno tornarci particolarmente utili!



Emissario
L'emissario ha due compiti: proporre alleanze, che spesso vengono rifiutate e che comunque non valgono la carta su cui sono scritte, data la tendenza del computer a romperle con una velocità esemplare, e soprattutto a spiare le unità del nemico: infatti posizionando un Emissario in un territorio nemico in cui è presente un esercito nemico, potremo sapere (dal turno in cui è presente) il numero esatto di soldati, anche se non il tipo di unità. Questo vale anche per le truppe nei castelli.



Ninja
Il Ninja ha un'importanza assoluta: permette di uccidere i generali più capaci del nemico prima di combatterli, in modo da affrontare un esercito molto meno motivato in quanto mancante di un vero leader. Ovviamente, non sarà facile sfidare la sicurezza avversaria, ma un colpo di fortuna può farci risparmiare parecchie perdite in battaglia.
Attenzione ad uccidere un Dajmo rivale. Se è alleato di un altro Clan (lo possiamo controllare dalla pergamena in basso a sinistra) e senza eredi, i suoi territori verranno divisi tra alleato e Ronin. Una tattica vincente, anche se **subdola** e quella di allearsi a un Dajmo e poi assassinarlo immediatamente. La **Geisha** e un Ninja praticamente infallibile.



Shinobi
Anche gli Shinobi hanno due compiti: ridurre il malcontento nelle province ribelli, e proteggere i nostri generali (o addirittura il Dajmo in persona). Più ce ne sono in giro, e meglio è!

SPOSTAMENTO DELLE UNITA'

Dopo una battaglia, parecchie unità saranno "ridotte" a causa delle perdite. Cerchiamo di unire unità dello stesso tipo poco numerose in modo da crearne di meno ma più numerose. Questo perché in un esercito possono essere presenti soltanto 16 unità, non importa se ognuna da 60 uomini o da 3. Cerchiamo di unire tra loro unità anche dello stesso livello di onore. Inoltre, quando mettiamo due unità



sotto lo stesso generale, quella con il generale meno onorevole lo perde. Quindi cerchiamo di non unire tra loro unità con generali a livelli molto alti!

LA BATTAGLIA

Vincere le battaglie in *Shogun* è fondamentale, perché la "risoluzione automatica" degli scontri favorisce sempre e comunque il computer, quindi non usiamola mai a meno di non avere una netta superiorità di uomini (almeno un rapporto 2 a 1 per noi) e di onore del generale (almeno due gradi sopra di quello nemico). C'è da dire che questo tipo di risoluzione normalmente limita le perdite da entrambi i lati, quindi è **preferibile nel caso combattiamo contro i Ronin**, in quanto non ci interessa massacrarli (se conquistiamo loro una provincia e non possono ritirarsi da nessuna parte, il resto dell'esercito viene automaticamente distrutto).
Quando combattiamo una battaglia, dobbiamo cercare non solo di vincere (abbastanza lapalissiano!) ma anche di perdere poche truppe e di eliminare il maggior numero possibile di nemici. La composizione ideale di un esercito è 3 unità di fanteria da difesa (No-Dachi o Yan Samurai), 3 di fanteria da attacco (Monaci Guemen), 4 di arcieri, 2 di Cavalleria Yan, 1 di Cavalleria pesante, e qualche unità di Yan Ashigaru.
Questa **composizione permette di cavarsela in qualsiasi condizione** e contro quasi tutti i tipi di nemici.
Come abbiamo detto prima, vincere in battaglia è come giocare a "Morra Cinese", quindi dovremo cercare di portare le truppe adatte a massacrare quelle del nemico di fronte a queste ultime, evitando che lui faccia lo stesso. In generale, la fanteria pesante distrugge arcieri e cavalleria, la cavalleria distrugge cavalleria, **gli arcieri distruggono tutto al tiro** ma vanno protetti dal corpo a corpo.

LE FORMAZIONI DA BATTAGLIA

Potremo ordinare a ogni unità di disporsi in tre formazioni.
CLOSE (Ranghi serrati): la formazione migliore e più usata. **Consente di resistere alle cariche meglio**, e si hanno dei bonus per le file che non combattono. Questa formazione in un'unità di una sola riga è inutile.
WEDGE (A cuneo): La **formazione migliore per caricare**, ma a prezzo di una maggiore vulnerabilità. Va usata soprattutto se carichiamo sui fianchi o dietro un'unità.
LOOSE (Distanziati): Ogni volta che una nostra unità viene attaccata da arcieri o moschettieri e non possiamo caricare immediatamente, ordiniamo questa formazione. I soldati si distanzieranno e in questo modo i proiettili





Con la nebbia, sarà molto più semplice aggirare il nemico senza che questo se ne accorga!


Difendiamo il fiume con gli arcieri...


...E attacchiamo la collina di lato o da dietro.

nemici saranno meno efficaci. **Mai attaccare con questa formazione in campo aperto**, ma usiamola sempre nei boschi. Inoltre, se dobbiamo **utilizzare un'unità di arcieri per tirare contro un'unità di arcieri nemica**, usiamo sempre questa formazione, che dimezzerà le nostre perdite rispetto a quelle del nemico, se questo rimane in ordine chiuso.

COME POSIZIONARSI SUL CAMPO
Potremo decidere come piazzare le nostre truppe prima di iniziare la battaglia. Non esiste un "ordine di battaglia" invincibile, cerchiamo solo di mettere le **unità di cavalleria sui fianchi**, in modo da poter sfruttare un fianco scoperto del nemico più velocemente, e le unità appiedate da attacco frontale e da difesa al centro. **Gli arcieri sono fondamentali per infliggere perdite al nemico prima di arrivare al corpo a corpo**, ma vanno protetti perché non possono resistere in una mischia. Eventuali unità di **Ashigaru vanno messe davanti** alle truppe migliori, in ordine sparso (Loose), in modo da attirare su di loro il tiro degli arcieri nemici, mentre noi dovremo concentrare il nostro tiro sulle unità più preziose, come Cavallerie, Arcieri o Monaci.
Se riusciamo, posizioniamo un paio di unità di cavalleria dietro agli Arcieri, in modo da poter coprire un eventuale "buco" nella linea in caso di loro ritirata.

CONSIDERAZIONI SUL TERRENO
Imparare a sfruttare il terreno è fondamentale. Un'unità che difende una collina (che combatte cioè dall'alto al basso) ha dei bonus pazzeschi contro qualsiasi truppa nemica. Se poi caricniamo scendendo da una altura, il risultato sarà pure più favorevole.
Quindi, per prima cosa, cerchiamo di stabilire dove vogliamo combattere sulla mappa. Normalmente il nemico, a meno che non stia difendendo e sia in netta inferiorità, ci verrà sempre incontro.
La situazione ideale è combattere in una valle, protetti ai fianchi da due colline (saremo protetti se avremo noi delle truppe su di esse, ovviamente). **Posizioniamo gli arcieri sulle colline** e mettiamo la fanteria al centro. Cerchiamo di far tirare gli arcieri nemici su una nostra unità di Ashigaru mentre noi tiriamo con i nostri arcieri su quelli nemici. Se possibile, nascondiamo (apparirà un albero sull'icona dell'unità) delle truppe in un bosco e facciamole apparire solo quando le truppe del nemico sono ingaggiate, preferibilmente portandole in modo da caricare alle spalle del nemico. Meglio ancora se questa unità è a cavallo, dato che può arrivare dietro lo schieramento nemico velocemente e costringere il generale avversario a spostare delle unità dalla linea del fronte o a impegnare l'eventuale riserva. Se la nostra unità è a cavallo, nulla ci vieta una volta distolte le unità a piedi dal fronte, di fare dietro front e scappare.

IL FIUME
Molte battaglie cruciali verranno combattute su territori attraversati da un fiume. Normalmente, lo scenario che avremo di fronte è quello di un fiume attraversato da un solo ponte.
Se stiamo difendendo, basta posizionare un paio di unità di Arcieri (o di moschettieri, ideali in questo ruolo) leggermente angolate in modo da poter tirare contemporaneamente sull'unità migliore del nemico che per prima tenterà di attraversare il ponte e fuori dal raggio di tiro delle unità di Arcieri che saranno immancabilmente schierati sull'altra sponda del fiume. Normalmente, il tutto si trasformerà in un bagno di sangue, e riusciremo a massacrare tre o quattro unità nemiche senza perdere un solo uomo. Gli Arcieri hanno il vantaggio di tirare più lontano e più rapidamente, i Moschettieri di poter sparare senza mai esaurire le munizioni. Se un'unità nemica riesce ad attraversare il ponte e riformare i ranghi, smettiamo immediatamente di tirare e attacchiamola con una di fanteria pesante.
Nota: normalmente, potremo schierare come difensori un'unità già sull'altra sponda del fiume. Se posizioniamo una unità di cavalleria, e la spostiamo non appena iniziamo a combattere dietro una collina o in un bosco, il nemico ci attaccherà come se nulla fosse, e noi potremo "estrarla" quando le truppe nemiche sono impegnate frontalmente nel tentativo di passare il fiume e massacrarle senza pietà!

Se viceversa attacchiamo, siamo nella situazione peggiore. In primo luogo, cerchiamo di attaccare d'inverno, in modo da sperare in pioggia o neve, e rendere il tiro degli Arcieri meno efficace o dei Moschettieri nullo. Poi ricordiamoci sempre di avere due unità di Ashigaru, da sacrificare subito facendo loro attraversare il ponte e attirare il tiro nemico (in modo da far esaurire le munizioni del nemico. Dopodiché spediamo l'unità d'assalto con l'onore e l'armatura più elevati (i Monaci Guerrieri sono ideali, anche perché normalmente si fanno ammazzare fino all'ultimo piuttosto di scappare) in modo da spingere le unità nemiche abbastanza indietro e far attraversare il ponte alle altre nostre unità, per poi attaccare in massa.
Inutile dire che è impossibile combattere in uno scenario del genere senza perdere un bel po' di uomini.

QUALCHE CONSIGLIO GENERICO
In primo luogo, cerchiamo sempre di non far stancare le nostre truppe, e quindi ordiniamo **loro di camminare** (una freccia) e non di correre (due frecce).
Il computer tende **ad attaccarci sul fianco**. Appena inizia la battaglia, cerchiamo di individuare le truppe nemiche e vedere dove vanno per capire da dove partirà il loro attacco. Spesso noteremo che il computer sposta interamente il suo fronte lateralmente, e poi attacca diagonalmente. Se è lontano, potremo riposizionarci e quindi rendere inutili tutte queste manovre. Se è più vicino, e abbiamo qualche unità di cavalleria, l'ideale è attaccare le ultime unità della sua colonna, che normalmente sono Ashigaru che massacreremo più che velocemente. A questo punto, il computer "girerà" le unità più forti per fronteggiare le nostre, e noi potremo attaccarlo con il grosso delle truppe.
Una cosa abbastanza divertente è mettere in fuga o meglio **uccidere il generale nemico**, che spesso verrà a combattere senza farsi pregare troppo. Concentriamo le nostre unità migliori contro la sua, cercando magari di tagliargli la ritirata in modo da ucciderlo il prima possibile. Le truppe controllate dal computer hanno la tendenza a demoralizzarsi immediatamente dopo la perdita del generale, quindi se non permetteremo loro di riorganizzarsi, spesso basta eliminare l'unità del generale per vincere la battaglia.
Cerchiamo di non **sottovalutare mai il computer**, perché se da un lato a volte è capace delle peggiori stupidate in battaglia, come attaccare dalla base di una collina, normalmente è un avversario più che buono, e spesso nasconderà parte delle truppe in colline anche lontane dalla battaglia, in modo da utilizzarle al momento giusto. Più di una volta abbiamo trovato della cavalleria nascosta dietro una collina o dentro un bosco. Per finire, un **trucco**: se dobbiamo difendere un territorio, veniamo attaccati da sole truppe di fanteria, e noi abbiamo una sola unità a cavallo, potremo vincere sempre! Infatti, basta fuggire dal nemico compiendo degli enormi "giri" e evitando di combattere del tutto. L'orologio scorrerà inesorabilmente e noi potremo vincere la battaglia (guadagnando pure onore!) senza colpo ferire!



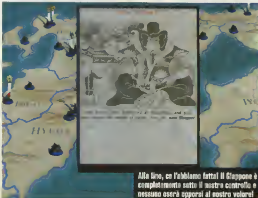
TRUCCHI

Selezioniamo la voce di menu "Esegui" e inseriamo il percorso dell'eseguibile che lancia il gioco, seguito dai parametri necessari". Poi durante il gioco premiamo "\" o il tasto "~" per richiamare la console. Infine possiamo inserire i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi.

/god - invincibilità
/no target – i nemici ci ignorano
/impulse 101 – tutte le armi con munizioni!
/noclip - abilita il "No clipping" per passare attraverso i muri
/give ammo_556 – munizioni per M249
/give ammo_762 – munizioni per il fucile Sniper
/give [nome dell'oggetto] – crea un oggetto
/map [nome della mappa]- seleziona la mappa
/give weapon_[nome dell'arma] – ricrea le armi

Per questo codice possiamo usare uno di questi nomi:

grapple
knife
pipewrench
eagle
m249
sniperrifle
displacer
shockrifle
sporelauncher


Alla fine, ce l'abbiamo fatta! Il Giappone è completamente sotto il nostro controllo e nessuno oserà opporsi al nostro volere!

OUTPOST 2

Questo mese, Giochi per il Mio Computer regala ai propri lettori *Outpost 2: Destini Divisi*. Un gioco assolutamente non banale, con un livello di difficoltà forse al di sopra la media, ma molto appassionante. Ecco come salvare capra e cavoli dalla distruzione...

TRUCCHI

COMPITI PRECISI

I mezzi di *Outpost 2: Destini Divisi* avranno diverse funzioni a seconda del tipo. Non ne troveremo nessuno che ci permetta di fare tutte le azioni possibili nel gioco. D'altronde, molte funzioni sono simili per ogni mezzo. Selezioniamo un mezzo qualsiasi e andiamo con il puntatore sulle icone che rappresentano le funzioni: in basso a sinistra dello schermo di gioco, potremo vedere la sua funziona nel gioco. Le prime sono sempre relative al movimento, mentre l'ultima è per l'auto-distruzione. I Trasporti hanno alcune funzioni particolari. Se portati nello spazio di carico della Colonia Agricola, della Miniera, della Fonderia e dei relativi magazzini, potranno caricare/scaricare un tot di materiale che andrà dal cibo, ai materiali grezzi a quelli raffinati. In molte missioni dovremo aver caricato un certa quantità di materiali sui Trasporti per concludere vittoriosamente. Altra cosa da notare è la loro autonomia nelle operazioni di carico/scarico. Controlliamo sempre che i Trasporti non si blocchino o intasino l'arrivo di altri Trasporti. Cerchiamo di selezionare piccoli gruppi e farli lavorare per poi spostarli a un altro compito. I Valcos, invece, sono i mezzi studiati per costruire gli edifici e ripararli. Per farlo, selezioniamo il Centro di Costruzione, capace di assemblare la strutture che ci interessa. A costruzione ultimate, carichiamo il kit

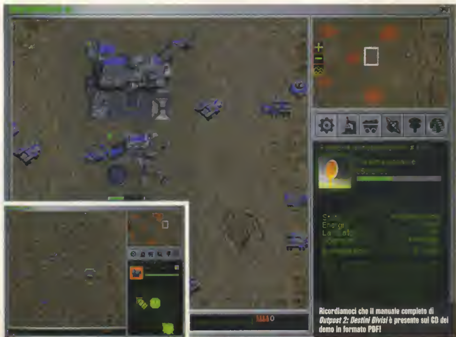
UN MONDO NON BASTA

La prima nota da fare riguardo a *Outpost 2. Destini Divisi*, è la sua discreta complessità. Non è semplice iniziare a giocare, è vero, ma questo non ci deve affatto spaventare. Anche i più incalliti giocatori, potrebbero avere dei problemi. Due sono i consigli principali: percorrere il Tutorial e, per poterlo eseguire alla perfezione, leggere il manuale (in italiano) on-line nel gioco (attivabile tramite il tasto F1) o quello in formato .pdf, presente sul CD Demo. In *Outpost 2: Destini Divisi*, ci sono tre livelli di difficoltà. Le differenze maggiori riguardano due parametri: la risposta militare avversaria e il punto di partenza nel gioco. Gli avversari saranno tanto meglio attrezzati e più numerosi, in base al livello di difficoltà crescente. A livello strategico, invece, non sembrano essere molto bravi a variare gli attacchi o a ideare tattiche inaspettate. L'altra differenza è invece più consistente: inizieremo la missione con dei vantaggi o degli svantaggi supplementari rispetto a quella di livello normale. Per meglio capire la differenza, proviamo a fare la prima missione a tutti e tre i livelli per renderci conto del seno divano che ci può essere tra i vari livelli di difficoltà.

COLONIA: TERRA NOVA

In *Outpost 2: Destini Divisi*, noi potremo impersonare due diverse fazioni, nate dallo stesso gruppo di coloni originali. Le due fazioni sono pressoché identiche, molti edifici differiscono per la forma, ma hanno le stesse funzioni. Le uniche differenze reali, sono tra i mezzi d'attacco, alcuni anche completamente diversi.

In generale, le missioni si divideranno in due tipologie principali: strategico o gestionale. In effetti, quasi tutte, avranno tinte molto organizzative e dovremo essere bravi a diventare veloci nel capire come gestire la colonia. Il primo aspetto di cui tenere conto è costruire la colonia, quando è possibile, vicino alle miniere di metallo comune. Può sembrare una sciocchezza, ma far diminuire i tempi di trasporto miniera-fonderia, potrebbe rivelarsi una delle mosse vincenti. Nel far progredire la nostra colonia, dobbiamo essere accorti nel collegare sempre i nuovi edifici a quelli vecchi, cercando di lasciare uno spazio minimo, giusto per il passaggio dei mezzi tra un edificio e l'altro. In questo modo saranno già collegati e non dovremo usare il Robot-Ruspa per fare il collegamento necessario per attivare l'edificio. Altri mezzi, sono fondamentali per lo sviluppo del gioco: il Robot-Rivelatore e il Robot-Minatore, servono per individuare e sfruttare le miniere di metallo comune. Basta far passare sopra al lingotto bianco il primo e, in un secondo tempo, dopo l'avviso, far costruire la miniera al secondo (che si trasformerà in miniera, quindi, siamo pronti a costruirne un altro, se serve). I Trasporti e i VeiCos sono le unità di collegamento della Colonia e devono essere presenti in buon numero, a seconda, soprattutto, delle richieste degli obiettivi della missione. Per esempio, se ci viene detto che dobbiamo avere sui Trasporti, per terminare la missione con successo, 6000 unità di materiali grezzi e 2000 unità di cibo (il massimo trasportabile da un singolo trasporto è 1000), è facile intuire che



Ricordiamoci che il manuale completo di *Outpost 2: Destini Divisi* è presente sul CD del demo in formato PDF!



Inutile dire che la strategia migliore è comunque quella di attaccare per primi!

dobbiamo averne almeno otto funzionanti per riuscirci. Stiamo quindi all'erta e cerchiamo di avere il numero necessario e, in caso, di assemblarli per tempo. Un ultimo importante consiglio generale è di ascoltare *Outpost 2 - Destini Divisi*, non solo per la colonna sonora, ma anche per gli avvisi nel gioco, spesso molto utili.
Altro aspetto importante, è mantenere il controllo del perimetro della nostra colonia. Una volta costruiti gli edifici principali, possiamo iniziare a costruire mezzi di difesa e d'attacco. Molto utili, in alcuni casi, si posso rivelare i Fan, per evitare che il nemico ci piombi addosso dal nulla e le Torrette Laser. I mezzi d'attacco d'entrambi i gruppi sono relativamente lenti e con corto raggio di fuoco. Stiamo attenti a tenerli coperti dalle Torrette, in modo da avere sempre a portata di tiro l'avversario e non essere troppo esposti al loro fuoco.
C'è però un rischio supplementare: gli eventi naturali. Terremoti o meteoriti sono delle realtà di un certo peso nel gioco; cerchiamo quindi di avere da parte sempre un Centro Comando e un Tokomak (la fabbrica d'energia), per essere sicuri di poter ripartire in ogni momento e non dover mai alzare bandiera bianca.
Per essere sicuri di sapere sempre dove mettere le mani per costruire un certo mezzo o una certa struttura, diamo un'occhiata alla guida sul manuale, da pag. 69 in poi. Una scorsa anche veloce ci permette di sapere che tipi di mezzo potremo avere a disposizione e le strutture possibili.

GLORIA E ONORE

La colonia deve essere gestita, quindi, considerando tre parametri: risorse, cibo e materiali. Sono i punti chiave, soprattutto quello relativo al cibo. Le miniere e le strutture di raffinazione sono alla base della sopravvivenza stessa della colonia. Non c'è possibilità alcuna di mandare avanti la colonia senza di esse e, a dire il vero, senza miniere non potremo neanche iniziare a giocare. All'inizio della partita, quindi, controlliamo subito il nostro insediamento e rendiamoci conto di quante e dove sono queste strutture: averle e proteggerle sarà fondamentale nel proseguire del gioco. Altro importante parametro è il Morale della colonia. Qui il discorso è più complesso da gestire: per tenere alto il Morale, la colonia dovrà funzionare e funzionare bene, come un orologio svizzero. Residenze, una gran quantità di cibo e ricchezza (derivata dalla capacità produttiva) e sicurezza della colonia. Organizziamo la colonia bene e cerchiamo di avere almeno un edificio per tipo. Anche la crescita scientifica è importante ed è molto automatizzata, non sfruttando le risorse. Basta avere uno, massimo due, Laboratori di Ricerca e possiamo gestire tranquillamente l'avanzamento tecnologico in tempi discreti. Ultimo consiglio: stiamo attenti al tempo. La stragrande maggioranza delle missioni dove ci viene detto che dobbiamo essere pronti a ogni evenienza, nascondono un trabocchetto. Significa che dobbiamo prepararci a fuggire e a farlo in fretta, quindi, cerchiamo di non perdere tempo inutilmente e gestiamo bene le Risorse per completare tutti gli obiettivi della missione.

GIOCHI COMPUTER

TRUCCHI

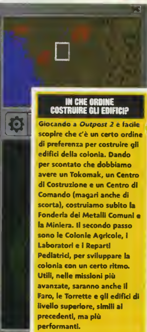
sul VeiCos, (seguiamo le stesse regole dei Trasporti), e costruiamo l'edificio in questione. Un aspetto molto importante è relativo alla posizione della struttura. Cerchiamo di piazzarla in modo da non dover perdere tempo nel costruire i collegamenti dell'energia. Nel caso sbagliassimo la posa della struttura, ricorriamo al Robot-Ruspa per collegare il nuovo palazzo con il resto della colonia. Molti mezzi possono anche abbattere gli edifici, una funzione da usare solo se siamo davvero sicuri che tale struttura non ci possa essere più davvero utile. Gli ultimi comandi rimasti sono relativi, soprattutto, ai mezzi d'attacco di difesa. In caso di attacco massiccio sarà meglio avere alcune unità fuori dalla colonia (teniamole sempre, per sicurezza), con il comando di tenere la posizione. In caso di attacco su un fianco, iniziamo a difenderci con le unità che abbiamo disposto intorno al perimetro (cerchiamo di averne un numero ben diviso tra quelle a corto e lungo raggio) e, mentre siamo sotto attacco e ci difendiamo mantenendo la linea, usiamo le unità nascoste all'esterno per contrattaccare dall'esterno. Molto utile, in alcuni casi, difendere certe strutture, normalmente all'esterno della colonia, con il comando di controllo di un edificio (o di una unità, tra l'altro) e pattugliare il perimetro con un mezzo o due per lato.

TATTICA DI BASE

Per selezionare più mezzi insieme, basta tenere premuto il tasto sinistro e fare un rettangolo su tutte le unità che vogliamo selezionare e potremo spostare tutte le unità con un solo clic. Se i mezzi sono tutti uguali, possiamo anche dare uno stesso ordine (come attaccare un edificio). Per deselezionare, facciamo un clic sinistro in una zona vuota dello schermo.



Non è certo semplice la vita in *Outpost 2*. Riusciremo a far fiorire la nostra colonia extramondo?



IN CHE ORDINE COSTRUIRE GLI EDIFICI?

Giocando a *Outpost 2* è facile scoprire che c'è un certo ordine di preferenza per costruire gli edifici della colonia. Dando per scontato che dobbiamo avere un Tokomak, un Centro di Costruzione e un Centro di Comando (magari anche di scorta), costruiamo subito la Fonderia dei Metalli Comuni e la Miniera. Il secondo passo sono le Colonie Agricole, i Laboratori e i Reparti Pediatrici, per sviluppare la colonia con un certo ritmo. Utili, nelle missioni più avanzate, saranno anche il Faro, le Torrette e gli edifici di livello superiore, simili ai precedenti, ma più performanti.

DIABLO II

Un gioco complesso e vasto come *Diablo II* potrebbe richiedere centinaia di pagine di guida. Alcune strategie però sono abbastanza generiche da essere sempre utili – vediamole assieme.

TRUCCHI

COME SCONFIGGERE I BOSS

Una delle difficoltà maggiori che si incontrano nel corso del gioco è, ovviamente, data dai nemici di fine Atto – Andariel, Duriel, Mephisto e Diablo stesso. Sebbene la strategia debba per forza essere diversa a seconda del personaggio, equipaggiamento e abilità che abbiamo, ci sono alcuni stratagemmi che possiamo usare in ogni caso.

Prepariamo la via di fuga. Quando stiamo per arrivare dalle parti del nemico, lanciamo subito un Portale Cittadino. In questo modo avremo una via di fuga pronta e riutilizzabile – particolarmente utile nel caso di Duriel, che ci chiude la ritirata "normale".

Non rischiamo troppo. I Maligni hanno attacchi estremamente potenti, spesso capaci di rimuoverci una considerevole porzione di energia in un solo colpo, e di solito sono anche attorniati da gruppi di servi. Per questa ragione, è una buona idea scappare attraverso il Portale prima che la nostra salute scenda sotto la metà. Una volta tornati in città e curati, non avremo difficoltà a tornare all'ultima Destinazione prima del Maligno e attraversare gli ultimi livelli (che avremo precedentemente disinfestato.

Non serve l'arma più potente, ma quella giusta. Anche se siamo tentati di usare l'arma che fa più danno in assoluto, questa strategia non è molto efficiente. Optiamo piuttosto per un'arma

SCEGLIAMO IL PERSONAGGIO

All'inizio di *Diablo II* siamo subito di fronte a una scelta fondamentale – quale personaggio utilizzare nel corso del gioco. Le cinque classi hanno vantaggi e svantaggi che le rendono molto diverse l'una dall'altra, e le strategie che potremo impegnare nel corso dell'avventura dovranno cambiare a seconda del personaggio. Ecco le caratteristiche principali:

• **Incantatrice**: la sua specializzazione è la magia, che la porta a entrare in possesso di incantesimi potentissimi in tutte e tre le scuole magiche a cui può accedere – Fuoco, Freddo e Fulmine. Ricordiamo però che, anche equipaggiata con l'arma giusta, difficilmente l'Incantatrice può farsi strada in un labirinto senza utilizzare i suoi incantesimi.

• **Negromante**: questo mago pratica delle arti più oscure di quelle dell'Incantatrice – e la materia prima di cui ha bisogno sono i cadaveri dei nemici. Grazie a incantesimi come Evoca Scheletro e Evoca Golem, il Negromante può circondarsi di un piccolo esercito di servi fin dall'inizio, e lasciar fare a loro il lavoro sporco. Ricordiamoci però che capiteranno dei momenti in cui ci scontreremo con un solo nemico potente, e allora i nostri Scheletri non basteranno...

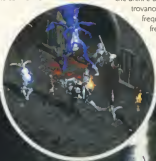
• **Amazzone**: Una combattente agile e svelta che non disdegna un po' di magia, l'Amazzone ha a sua disposizione tre categorie di armi in cui specializzarsi – Arco, Giavellotto e Lancia. Sebbene siano tutte sufficientemente letali, teniamo presente che archi e balestre incantati si trovano abbastanza frequentemente, e le frecce si comprano in città.

• **Paladino**: Senza dubbio, una delle classi meglio equilibrate, il Paladino è anche uno dei pochi ad avere a sua disposizione incantesimi di guarigione di vario tipo. Se non rischiamo troppo, possiamo aspettarci di finire il gioco senza mai morire.

• **Barbaro**: Il più forte combattente corpo a corpo, il Barbaro è la scelta ideale per chi vuole fare tutto da solo – la possibilità di fare più attacchi contemporaneamente e, addirittura, usare due armi a una mano, sono quello che ci vuole per sfoltire gruppi anche numerosi di avversari. Dovremo però avere sempre una fornita riserva di pozioni di guarigione.

PROBLEMI DI SPAZIO

Una delle prime regole da imparare giocando a *Diablo II* è che il nostro spazio d'inventario è terribilmente limitato: una ventina di pozioni e i Tomi di Portale Cittadino e Identificazione (da comprare appena possibile!) ne occupano già una parte considerevole. Facciamo quindi attenzione a quello che raccogliamo all'inizio, quando anche dieci pezzi d'oro





Aprire il Portale per Tristram dà una certa soddisfazione.





servono, tutto fa brodo – in seguito cerchiamo di diventare più selettivi e raccogliere solo oggetti superiori o magici. Cerchiamo anche di "specializzarci" in qualche tipo di arma, e vendere tutte quelle che non vi appartengono, se non vogliamo trovarci a passare ore a cercare di decidere se è meglio una Spada dell'Orso o un Arco del Vampiro.

Sempre a proposito di oggetti, una delle cose da tenere a mente è che raramente un'arma o un amuleto saranno *chiaramente* superiori a un altro oggetto magico – il più delle volte, dovremo decidere tenendo presente quali sono i nemici che potremo incontrare più probabilmente nell'immediato futuro e tenere l'oggetto che ci sarà più utile contro di essi.

Sempre a proposito di oggetti da conservare, dalla metà del primo Atto in avanti in città troveremo sempre Deckard Cain pronto a identificare gli oggetti gratuitamente – questa però non è una buona ragione per smettere di raccogliere le Pergamene dell'Identificazione. Mentre siamo nei labirinti, infatti, è una buona idea identificare subito tutti gli amuleti, gli anelli, le armature e le armi della categoria che abbiamo scelto di usare. Infatti, capita spesso di trovarne di più potenti rispetto a quelle che stiamo utilizzando in quel momento – e sappiamo che anche un paio di punti di danno in più possono fare la differenza. Comunque, non serve averne centinaia: tutte quelle che non trovano spazio nel Tomo, possono essere vendute senza problemi (anche se, a questi livelli, quei soldi non serviranno a un granché).

PARLIAMO DI ESPERIENZA

Dal punto di vista dell'esperienza, invece, ci accorgeremo presto che la maggior parte delle Abilità diventano veramente efficienti solo dopo che vi è stato speso qualche punto, mentre alcune possono essere utilissime anche al primo livello. Quindi, mettiamo i primi punti, quando si passa facilmente di livello, in quelle in cui vogliamo "investire", e riserviamoci le altre per il futuro.

Un altro consiglio importantissimo, soprattutto quando si gioca in rete, scappiamo quando la nostra energia scende sotto un terzo. Le pozioni di guarigione non hanno effetto istantaneo, e rimanendo nei pressi dei nemici rischiamo troppo – un colpo fortunato da parte degli avversari, o un momento di rallentamento della rete, e dovremo dire addio al personaggio.

Sempre a proposito di esperienza, seguire semplicemente la trama del gioco ci farà salire di livello abbastanza costantemente, però talvolta ci troveremo in una situazione nella quale sarebbe preferibile poter utilizzare subito un'Abilità che avevamo previsto di prendere più avanti, e magari ci mancano pochi punti per passare di livello. In queste occasioni, una idea che può dare i suoi frutti è andare alla ricerca di alcuni "Mini-boss" sparsi nei livelli precedenti – eliminarli ci darà una buona dose di esperienza, e ne otterremo anche qualche oggettino magico. Nel primo Atto, per esempio, potremo trovarne uno alla Destinazione della Foresta Oscura e uno a quella del Chiostro Interno.

PER NON PERDERE IL LAVORO GIÀ FATTO

Il tipo di salvataggio utilizzato in *Diablo II* ci impone di utilizzare una certa strategia quando giochiamo. In particolare nelle partite single-player, infatti, è consigliabile raggiungere sempre la Destinazione successiva a quella dalla quale partiamo, dato che è l'unico elemento esterno che viene salvato, a parte la situazione delle missioni. Dunque, esploriamo fino in fondo l'area, fino a trovare la Destinazione e attivarla, prima di passare alla zona successiva. Vale la pena di osservare che le Destinazioni si trovano solitamente di fianco alle strade d'ingresso all'area, e solo raramente ci verrà richiesto di raggiungere zone remote.

CUBO HORADRIM

Nel corso del Secondo Atto ci troveremo a venire in possesso del Cubo Horadrim, uno degli oggetti più interessanti di tutto il gioco. Oltre a darci un pochino di spazio in più per gli oggetti, pregio tutt'altro che trascurabile, il Cubo Horadrim è in grado di farci tramutare alcune combinazioni di oggetti in altri – ecco alcune delle "ricette" conosciute finora (ma si presume ne esistano altre...)

- **2 faretre di frecce:** Una faretra di dardi.
- **2 faretre di dardi:** Una faretra di frecce.
- **Una faretra di frecce e una lancia:** Un fastello di giavellotti.
- **3 gemme dello stesso tipo e qualità:** Una gemma di qualità superiore.
- **2 topazi e 1 anello:** Un anello di resistenza al fulmine.
- **3 amuleti:** Un anello dello stesso livello.
- **3 anelli:** Un amuleto dello stesso livello.
- **3 pozioni di guarigione e 3 pozioni del mana:** Una pozione della giovinezza.
- **3 pozioni di guarigione, 3 pozioni del mana e una gemma:** Una pozione della giovinezza completa.
- **6 gemme e 1 spada:** Una spada con incavo.
- **Una pozione di guarigione e una pozione del gas rancido:** Un antidoto.





TRUCCHI

capace di infliggere danno da Gelo e Veleno, a magari in grado di respingere l'attaccante. In questo modo faremo forse meno danni all'istante, ma le nostre possibilità di sopravvivenza aumentano – a a lungo termine questo ci permette di vincere più agevolmente.

UN LIVELLO SEGRETO!

Già dai tempi di *Diablo*, circolavano voci (o meglio, scherzi) sul fatto che nel gioco esistesse un livello segreto abitato da mucche. Seguendo i desideri dei giocatori, gli sviluppatori di *Diablo II* hanno fatto proprio questo – e hanno



creato un livello occupato da ferocissimi Bovini Infernali!

Per raggiungerlo dovremo innanzitutto completare il gioco, uccidendo Diablo (con qualunque personaggio). A questo punto, torniamo nell'accampamento delle Ranger, e mettiamo la Gamba di Wirt e un Tomo di Portale Cittadino nel Cubo Horadrim, e operiamo la trasmutazione. Questo aprirà un Portale Rosso di fianco a noi, attraversato il quale ci troveremo nel bel mezzo del livello dei Bovini. Il livello è piuttosto complesso: i Bovini sono abbastanza forti, ma soprattutto sono *tanti*! Se ci mettiamo a correre in giro, rischiamo di venire attaccati anche da una settantina di loro alla volta, cosa che è preferibile evitare.

Per fortuna, la ricompensa per affrontare questo livello è abbastanza buona: molti di questi avversari hanno oggetti magici (anche Rari o Unici), e l'esperienza abbonda – se non rischiamo troppo, e rimaniamo pronti a ritirarci in caso di necessità, ne vale certamente la pena.

TERZA PARTE!

DARK PROJECT 2

Avvicinandoci alla fine, i piani di Karras diventano sempre più chiari, come è sempre più manifesta la sua follia; impediamo il realizzarsi dei suoi oscuri propositi con l'aiuto dell'ultima parte della guida di GMC!

TRUCCHI

MISSIONE 12
Secret (1)
Dalla piazza con l'obelisco dove abbiamo ascoltato i dua mechanists parlare del terrore di Cavador verso i Burrick, dirigiamoci al sito 4 a nella strada verso sud cerchiamo sulla facciata sud della seconda abitazione a sinistra la leva cha ne apre l'ingresso murato.
Obiettivo Bonus1
Dal sito 1 andiamo a ovest a proseguiamo fino a trovare la targa di fronte al sito 6 che propona una ricompensa a chi ritroverà la punta di diamante di un trapano. Non passiamo sotto l'Osservatore, ma infiliamoci senza esitazioni nel tunnel parallelo ad ovest, entriamo nell'edificio, disattiviamo il child a prima che terminino la conversaziona corriamo a stordire i due mechanists (con l'aiuto di una flash bomb o di una speed potion). Saliti con l'ascensore raccogliamo il prezioso oggetto.
Obiettivo Bonus2
Dal sito 6 andiamo al sito 5. Salviamo, passiamo sotto il naso dell'osservatore senza farci vedere a nascondiamoci all'ombra della porta; dopo averla aperta, rimaniamo sulla soglia in ombra a aspettiamo che un mechanist abbia risalito la scaletta. Corriamo, arrestandoci un po' prima della fine del corridoio per non esser notati dal watcher, beviamo una pozione d'invisibilità (se l'abbiamo trovata) corriamo alla scala e infiliamoci nella prima stanza a destra per

MISSIONE 12 - KIDNAP

Nota. Le spie verdi accese indicano i luoghi in cui Cavador è già passato, o che sta lasciando.

Entriamo nel tempio da una delle finestre sulla destra, passiamo nel salone centrale **(1)** e nascondiamoci immediatamente in una delle stanze laterali, una volta che la mechanist che parlava con le guardie all'ingresso avrà raggiunto il piano superiore, disattiviamo il Child, appostiamoci sulla scala a destra e aspettiamo il momento opportuno per stordire le guardie di ronda. Scendiamo, apriamo la doppia porta disattiviamo il piccolo Child ed entriamo nella prima stanza a sinistra; NON PRENDIAMO la pergamena sul tavolino (nel momento in cui la leggiamo Cavador inizia un lungo giro per i siti dell'area KD), ma abbassiamo la leva che apre la porta del KD Site Raccogliamo la mappa dal tappeto stanza adiacente e perlustriamo il tempio in cerca di equipaggiamento. Assicuriamoci di aver preso con noi le gas arrows nell'armeria a un capo del ponte di ferro e le flash mine da una delle stanze a lato del salone principale, quindi torniamo a prendere la pergamena sul tavolino, salviamo e scopriamo con che ordine Cavador e la sua scorta **(2)** ispezioneranno i vari siti.

Poiché noi tenderemo l'agguato a Cavador nel punto d'intersezione fra sito 2 e 3 se dovessimo scoprire che l'area 2 è la prima della lista, ricarichiamo la partita e non leggiamo la pergamena, o potremmo non aver tempo sufficiente per raggiungere e preparare il luogo della nostra imboscata Se il sito 2 dovesse essere il terzo della lista occupiamo il tempo dell'attesa di Cavador esplorando la zona (senza allontanarci per troppo tempo), ad esempio cercando il libro delle scritture del Master Builder **(3)** Andando a ovest entriamo nell'area KD, ascoltiamo la conversazione fra i due Mechanists **(4)** e acquisiamo che Cavador, terrorizzato dai Burrick (animali che attaccano con gas tossici-non presenti nel livello), gira perennemente con una maschera antigas. Terminata la conversazione fra le guardie andiamo a sud verso il sito 4, ma fermiamoci nella zona in ombra appena prima delle case, quando la mechanist si sarà diretta fra le case a sud prendiamola alle spalle e tramortiamola. Nascosto in fretta il corpo proseguiamo velocemente verso sud e seguiamo la strada fra le costruzioni e impalcature fino a che non potremo girare a sinistra, ma allo stesso tempo siamo pronti a nasconderci negli anfratti in ombra per colpire la guardia che incroceremo. Se abbiamo già letto la pergamena non è il caso di perdere tempo Superato l'arciere precipitiamoci all'incrocio dei tunnel che portano ai siti 2,3,5,6 -leggiamo la pergamena se non l'abbiamo fatto prima Spegniamo le torce, eliminiamo i singoli mechanist di passaggio e nascondiamone i corpi nel buco del muro; spargiamo muschio dal tunnel 2 per tutto l'antro **(5)**; quando in lontananza nel tunnel 2 vedremo accendersi una luce verde **(6)** sapremo che Cavador e la sua scorta sono in arrivo : salviamo, piazziamo due flash mine - usando "dump"e sporgendoci in avanti per non farcele scoppiare in faccia -all'altezza dell'arco dove confluiscono i tunnel da sito 2 e 5 Appostiamoci nell'angolo davanti al tunnel 2 davanti al buco nella parete usiamo la gas arrow sul Servants in retroguardia, che dovrà cadere su un area muschiosa, seguiamo il gruppo e quando scatterà la Flash Mine corriamo a tramortire Cavador (il tipo con la maschera antigas) e l'avanguardia (per sicurezza teniamo pronte le Flash Bomb) Nel caso ci dovesse sfuggire lo ritroveremo nella sua abitazione al sito 5 - leggi Obiettivo Bonus 2 per maggiori dettagli. Nascondiamo i corpi, tiriamo su Cavador (preso in spalla appare la scritta "Cavador" e non "unconscious body").


1 IL TEMPIO

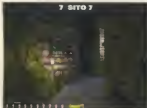

2 CAVADOR E LA SCORTA

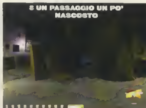

3 IL LIBRO DELLE SCRITTURE NEL SITO 2


4 DISCUSSIONE FRA MECHANIST

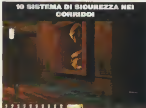

5 PREPARIAMO L'IMBOSCATA


6 CAVADOR È PASSATO DI QUI


7 SITO 7


8 UN PASSAGGIO UN PO' NASCOSTO


9 IL PANNELLO DI CONTROLLO


10 SISTEMA DI SICUREZZA NEI CORRIDOI

depositiamolo in un area buia e sicura di cui non dovremo dimenticarci. Andiamo a est, giriamo alla prima a sinistra e dall'impalcatura in legno entriamo nel sito 2, scendiamo silenziosamente dove ci sono dei gradini di metallo, e leggiamo il libro delle scritture appoggiato sulla bassa colonna a sinistra. Torniamo alla piazza con l'obelisco e andiamo ovest, verso il sito 7 infiliamoci nelle edificio con le indicazioni per vari siti **(7)** e resa l'area buia tramortiamo i Mechanists che passeranno (consigliamo di mandarne a riposo almeno 3 a livello expert). Fra un mechanist e l'altro saliamo le scale dell'edificio di fronte a est, per un'invisibility potion. Andiamo a ovest, giriamo subito a sinistra, a destra, e, nascosti nel buio sulla strada in salita, controlliamo che la guardia sia di spalle per stordirla. Ripuliamo il tratto di strada fra area uno e due da ogni presenza molesta. Una volta reso sicuro il viale imbocchiamo il tunnel per l'area 9 **(8)**, distruggiamo la Mechanical Face all'interno dell'ex Keeper Library e disattiviamo il piccolo Child al piano superiore. Tornati indietro prendiamo il corpo di Cavador, entriamo nella prima stanza a sinistra dopo aver salito le scale e proseguiamo fino alla grotta a NE la nostra uscita dalla Lost City.

MISSIONE 13
CASING THE JOINT

Nota: Poiché in questa missione non ci sarà possibile sfoltire il numero delle guardie, sarà bene controllare SEMPRE, prima di passare da stanze a corridoi o di uscire dai camerini, che non ce ne siano nelle vicinanze, ascoltando e usando il comando "lean" (anche attraverso le tende)

Aiutandoci con le casse, saliamo sulla tettoia nel giardino, spostiamo la levetta nel muro ed entriamo nel palazzo. Usciamo dalla cappella da est, e nella stanza successiva apriamo la porta a nord, controlliamo che il corridoio sia libero, giriamo a destra, spegniamo la lampada e stando nell'angolo buio apriamo la doppia porta. Quando la guardia ci avrà superato andando a ovest, infiliamoci nella prima stanza a destra, giriamo la levetta nel muro dietro la scrivania, e dietro una tenda si aprirà il passaggio per il Workshop. Qui troviamo la consolle da cui vengono impostati i sistemi d'allarme**(9)**: le due leve in alto, poste su off, disattivano le Mechanical Face, mentre quelle in basso rendono ipersensibili (ai suoni) le teste dorate spara-bombe**(10)**: evitiamoci degli incidenti assicurandoci che siano alzate. La levetta centrale spegne la lampada sopra di noi. Sistemati gli allarmi usciamo dalla porta a nord ed entriamo nella porta davanti a noi sulla destra. Non avviciniamoci alla doppia porta a destra per non far partire la conversazione nel Foyer, ma saliamo i gradini ed apriamo la doppia porta per la Ballroom. Qui, in una grossa borsa di metallo per gli attrezzi **(11)** potremmo trovare il cucù, pezzo mancante dell'orologio al secondo piano senza il quale non è possibile trovare le scale segrete per il terzo. Nel caso la scatola degli attrezzi non fosse nella sala, dovremo cercare al secondo piano, sulle balconate della sala da ballo e del Foyer e nelle stanze adiacenti dell'ala est. Torniamo all'atrio di fronte alla Ballroom (attenzione alla guardia di ronda), usciamo dalla porta a nord e infiliamoci immediatamente nel bagno di fronte a noi. Trovata la leva che apre la porta segreta entriamo dal camerino a destra in un lungo corridoio **(12)**.
Visitate tutte le stanze e disattivati gli allarmi dalla cucina, usciamo all'estremità ovest del corridoio e andiamo avanti dritti fino alla porta delle scale a sinistra. Saliamole, giriamo l'angolo e cerchiamo la levetta in basso dell'arco di marmo per aprire un passaggio segreto dietro di noi. Come al primo piano esploriamo ogni stanza e disattiviamo i sistemi di


11 TOOLBOX


13 LA LIBRERIA/ FANTASMI NELLA LIBRERIA


12 PASSAGGIO SEGRETO

TRUCCHI

non incrociare il mechanist. Oltre alla guardia nel corridoio ve n'è una che dorme in una stanza a NO. Sporgiamoci verso di lei per tramortirla senza svegliarla. Al secondo piano estinguiamo tutte le lampade e gas che troveremo passando da una stanza all'altra. Se Cavador ci era sfuggito lo troveremo nella doppia camera a ovest, insieme alla guardia che ha svegliato; dopo ever tolto di mezzo le altre guardie su questo piano, tramortiamo la mechanist nel letto e sud a usiamo le flash bomb contro di lui e la guardia. Prima, però, aliminiamo le guardia in fondo al corridoio a quella nella camera da letto a SO: prendiamo il diario di Cavedor che si trova sul comodino per completare l'obiettivo segreto.

MISSIONE 13
I libri:
Abbiamo trovato i libri: su un davanzala della finestra, sul tavolo al centro della stanza, sullo scaffale centrale verso il muro ovest, su uno scaffale e nord del camino.
Secret(9)
1.Nal cortila dove iniziamo la missione c'è una bassa tettoia con vicino delle casse. Arrampichiamoci a sul muro troviamo una piccola leva e l'accesso al palazzo. 2. Primo piano, angolo NE dell'abitazione, vicino alla scale: tiriamo la leva alla base di uno dei pilastri e si aprirà una porta non distante. 3.Primo piano, angolo NE, corridoio NS: taglia la tappezzeria e troverai la leve per un passaggio che collega molte stanze, tra cui la stanza da bagno, closet nel quartiere dei servitori, a Hall nell'angolo NO del pelezzo. Tutte queste stanze hanno e loro volta una leve per entrare nel passaggio. Per attivere il secret è sufficiente scoprire il passaggio in una stanza qualunque a esso connessa. 4.Primo piano,presso la cappella, nell'ufficio

TRUCCHI

abbassa la leva sul muro sotto il tavolo: esso apre il passaggio che connette closet a workshop. Dal work shop vi si accede tramite la leva sopra il divano nord. 5.Come al primo piano, un corridoio segreto collega la stanze dell'ala nord: a partire dal lato est della casa attraversa sala de pranzo, Trofei, sicurezza e finisce a ovest. Molte stanze hanno leve nascoste negli armadi, osserviamo i soffitti per trovarle. 6. Una porta nei camerini permette di passare direttamente da sala del trofei e sala pranzo. Studiamo il soffitto dei camerini per trovare la.leva che la apre. 7.Al secondo piano un corridoio segreto, connette stanze angolo sud: conservatorio, bar, libreria, e stanza vicino alla libreria (in cui leva non è su soffitto, ma presso floor). 8. La testa del cucù, prendila applicala/montala all'orologio vicino all'entrata della libreria al secondo piano, Sposta le lancette sulle 12. 9. Primo piano della libreria, fra il secondo e il terzo scaffale a nord da ovest c'è una porta segreta. Cerchiamo il libro in rilievo alla sua sinistra per aprirla.

MISSIONE 14

Secret (4 o 3)

1,2.Terzo piano: salite le scale segreta andiamo verso nord e cerchiamo sul muro davanti a noi la leva che apre un passaggio per il Foyer, poco più a sinistra. Un tunnel collega i due studi adiacenti al Foyer: le leve per aprirlo si trovano in basso, tra una colonna e un comò nello studio sud, tra il caminetto e una colonna nello studio nord. 3. Secondo piano: la porta segreta fra stanza dei trofei e sala da pranzo è ancora considerata un secret. (è il secret 6 della missione 13) 4. Primo piano, angolo NE, vicino alla scale. Una stanza segreta è aperta dalla leva alla base di una delle colonne. (è il secret 2 della missione 13) V.1.18 3.Terzo piano: Usciamo dalla porta


14 LE LETTERE PERDUTE

16 WORKSHOP


15 L'OROLOGIO

sicurezza, infine torniamo alla stanza dei trofei, usciamo a sud ed entriamo nella stanza sulla sinistra dall'altro lato del corridoio per raggiungere le balconate della Ballroom. Dalla doppia porta a ovest entriamo nel Foyer e cerchiamo in fretta il Toolchest per il cucù, senza aprire la porta a sud. Torniamo alla sala da ballo, usciamo a sud, e introduciamoci nella stanza di fronte a noi, spegniamo il sistema dall'allarme ed entriamo nello sgabuzzino; cerchiamo la leva per una volta vicina al pavimento e passiamo nel corridoio. Visitate tutte le altre stanze andiamo alla libreria stregata **(13)** all'estremità est del passaggio. Per dar pace agli spiriti di Giles e di Lorna che albergano nella biblioteca dovremo trovare e leggere quattro libri ed entrare nel passaggio segreto dove sono i loro corpi. Fatto questo gli spettri scompariranno e al secondo piano per terra a SE si materializzeranno due lettere **(14)**. Risolto il problema della corrispondenza usciamo dalla porta a NE e applichiamo il cucù all'orologio che troveremo **(15)**. Spostiamo le lancette sulle dodici e si aprirà la porta per le scale segrete. Non è necessario salire al terzo piano: rubare le maschere dei precursori (senza valore) non ci eviterà di dover fare la stessa cosa nella prossima missione, quindi risparmiamoci la fatica.

Una volta completati gli altri obiettivi, raggiungiamo il Foyer senza indispettire la sentinella, apriamo la doppia porta che dà sull'atrio di fronte alla Ballroom, nascondiamoci in un'area scura a SE, vicino all'uscita per le strade e scocchiamo la noisemaker arrow verso l'atrio oltre la doppia porta aperta, quando la guardia si allontanerà per indagare corriamo, lockpicks alla mano, a scassinare la porta e lasciamo il palazzo.

MISSIONE 14 – MASK

Nota: Abbiamo già perlustrato il posto nella precedente missione: sfruttiamo le conoscenze acquisite per muoverci con più facilità fra le vane stanze e evitare le guardie.

Raggiungiamo il workshop **(16)** come nella precedente missione, scassinandone stavolta la serratura, disattiviamo il sistema di sicurezza, aspettiamo che la guardia stia andando ad ovest, saltiamo sul tappeto, corriamo a tramortirlo e occultiamone il corpo prima di esser visti. Andiamo al Foyer, apriamo la doppia porta ad ovest e tramortiamo due guardie, senza farci notare dall'arciere al piano di sopra. Entriamo dalla sala da ballo dall'ingresso più a nord, nascondiamoci in fretta (per es. nell'ombra dello stand di fronte a noi) e prepariamoci a tramortire una sfortunata guardia con discrezione, per non disturbare i due arcieri ai capi della stanza e quello sulla balconata. Tornati all'atrio, apriamo la porta nord e prendiamo alle spalle la guardia di ronda mentre andrà a sinistra, poi scassiniamo l'ingresso del bagno, entriamo nel passaggio segreto, disattiviamo l'allarme dell'ala nord e, una volta giunti all'uscita ovest del passaggio, saltiamo sul tappeto e corriamo avanti fino alle scale senza


17 FOYER

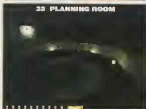
19 MASCHERE IN MOSTRA


18 CAMBIAMO PUNTO DI VISTA


20 SEGUIAMO IL RAMPICANTE


21 NON ENTRIAMO NELLA BAY O


22 L'ABSIDE NORD


23 PLANNING ROOM

farci scoprire dal piantone a sinistra. Al secondo piano apriamo il passaggio segreto dall'arco, disattiviamo il sistema di sicurezza dopodiché dalla stanza dei trofei **(16)** raggiungiamo il breve corridoio prima della balconata della sala da ballo. Ascoltiamo per capire quando possiamo cogliere di spalle l'arciere e togliamolo di mezzo senza innervosire gli arcieri che abbiamo lasciato al piano inferiore. Usciamo dalla sala da ballo da sud, e scassiniamo con cautela la porta dall'altro lato del corridoio, anche qui spegniamo gli allarmi e procediamo per la libreria e l'orologio. Posizioniamo le lancette sulla mezzanotte e saliamo le scale. Seguiamo il corridoio e quando gira a sinistra spegniamo le due lampade a gas in vista. Nel muro sulla nostra destra si può intuire una porta segreta. Apriamola usando la leva poco più indietro, entriamo nel passaggio, spegniamo la torcia e fermiamoci sulla soglia della stanza **(17)**. Quando l'arciere, finito il giro della sala, starà andando alla porta a NE saltiamo sul tappeto e corriamo a stordirlo. Ritorniamo al corridoio di fronte al posto di guardia vuoto, salviamo e occupiamoci dell'arciere e del Child of Karras. Torniamo all'ampia stanza a est e scassiniamo le serrature dei tre dispositivi agli angoli. Le spie luminose accese indicano che nelle stanze con le pareti dello stesso colore è attivo il sistema antifurto: una pressione sul pavimento delle stanze dell'esposizione fa infatti scattare la pericolosa trappola a gas. Si può disattivare solo un colore alla volta, il che vuol dire due stanze, dato che l'esposizione è organizzata in sei stanze su due corridoi simmetrici a partire dal Foyer. Iniziamo disattivando la spia verde. Torniamo alla zona che era pattugliata dal Child e dall'arciere, ma non incamminiamoci lungo il corridoio. Per evitare quasi tutte le guardie presenti su questo piano dovremo camminare al di sopra delle loro teste **(18)**. Scocchiamo una vine arrow al soffitto, per poter salire sulla trave e seguiamo la nostra nuova strada verso sud fino a che non potremo entrare nella prima stanza dell'esposizione a sinistra **(19)**. Caliamoci con le vine arrow per raggiungere gli artefatti senza toccare il pavimento rumoroso. Se non dovessimo avere difficoltà nel compiere questa operazione, potremmo anche scegliere di non tornare ogni volta al Foyer per disattivare l'allarme del colore della stanza che ci interessa. Ripuliti i bracci sud e nord dell'esposizione recuperando tre precursor masks, sempre dalle travi raggiungiamo l'estremità NO del livello, fissiamo una vine arrow al soffitto per poter poi risalire e spegniamo la lampada a gas. Caliamoci senza allarmare Child e arciere, scassiniamo la porta, spegniamo la lampada a sinistra, nascondiamoci nell'angolo, aspettiamo l'arrivo di un altro arciere che tramortiremo quando sarà di spalle. Occupiamoci dunque del grosso Child e prendiamo il Cultivator dal piedistallo. Quando avremo accumulato sufficiente bottino lasciamo il palazzo dal Foyer.

MISSIONE 15 - SABOTAGE AT SOULFORGE

La vegetazione può nasconendere Froggbeast Egg, Water, Moss e Vine Arrow: osserviamola con attenzione quando ne abbiamo la possibilità. Non stiamo fermi ad ascoltare Karras permettendo che i suoi Children ci intercettino, ma andiamo a nord attraversando l'abside, e seguiamo il grosso rampicante a terra **(20)** a nord e a sinistra lungo una curva, quando termina continuiamo verso nord, verso ovest e di nuovo a nord lasciando sulla destra la Bay D. Apriamo la doppia porta di fronte a noi **(21)**, procediamo dritto e alla fine giriamo a destra, il pavimento del Fluid Vapor Interchange è completamente di metallo: muoviamoci per pochi secondi, accucciati e


24 RAGNO MECCANICO


25 MAGAZZINO


26 AMALGAMATING MACHINE

TRUCCHI

NE del Foyer, superiamo la serra, ed entriamo nella prima stanza a sinistra. Una piccola leva sulla console apre la porta per il corridoio dell'ala nord dell'esposizione. 4. Il secret 4 è assente.

MISSIONE 15
Secret
1.Planning Room, arrampichiamoci su una delle porte delle cassaforti aperte e raggiungiamo il davanzale della finestra più a sinistra. Una piccola leva apre il cerchio di metallo sul pavimento al centro della stanza. Scendendo di lì troveremo il diario di Karras e la leva che apre la grata della stanza all'ultimo piano presso l'abside nord, dove dev'esser posto il Guiding Beacon. 2.Bay E, Fusing Machine: Spring Wing + Acidic Mixture danno Flux Spheroid. Questo più lo Steel plate produce una Flash bomb. 3.Bay B: Nell'Amalgamating Machine, Acidic Misture e Quicklime Misture producono Flare Misture. Aggiungendo a questa Metal Chassic otteniamo la Flash Mine. 4.Segui le istruzioni del Mine Building Plane per produrre un Mine Bulb. Mischiando Iron Chassis con Quicklime nell'Amalgamating Machine (Bay B), e combinando poi nella Sealing Machine (Bay D) Mine Bulb (a destra) e Bantam Node (a sinistra) otterremo una Sunburst device (un potente esplosivo).

Se non riusciamo ad andare avanti nel gioco, nonostante la soluzione, possiamo sempre ricorrere ai trucchi. Normalmente ciò è piuttosto sleale, ma in fondo in *Dark Project 2* il nostro ruolo è quello del ladro, per cui non diamoci troppa pena.

Nota: questi trucchi funzionano soltanto dopo aver applicato al gioco la patch che lo aggiornerà alla versione 1.33.

TRUCCHI

Per saltare la missione in corso
Durante il gioco premiamo contemporaneamente i tasti Ctrl, Alt, Shift, End.

Per avere più denaro
Salviamo il gioco immediatamente prima di completare una missione. Completiamo la missione normalmente e salviamo la partita in corso in una posizione differente da quella dove vengono abitualmente salvate. Ora ricarichiamo il salvataggio operato poco prima del completamento della missione e portiamola nuovamente a termine. Nella schermata delle statistiche vedremo che il gioco ha combinato il valore in denaro per il completamento di entrambe le partite. Possiamo ripetere questo trucco all'infinito, fino ad accumulare un bel gruzzolo.

Per avere ancora più denaro
Attenzione: questo trucco richiede la modifica di uno dei file del gioco, è quindi consigliabile fare una copia di backup del file originale prima di tentare, in modo che se qualcosa non dovesse funzionare potremo ripristinare le condizioni normali. Apriamo il Blocco Note di Windows e con esso apriamo il file "dark.cfg" presente nella cartella del gioco. Alla voce "cash_bonus" alteriamo il valore, aumentandolo otterremo più soldi all'inizio di ogni missione da spendere in prezioso equipaggiamento.

Per giocare una missione specifica
Sempre editando il file "dark.cfg" con il Blocco Note, inseriamo la voce starting_mission X, dove la X è il numero della missione dalla quale vogliamo partire. Rientrando nel gioco selezioniamo New Game per far partire la missione che abbiamo scelto.


27 ARCATA

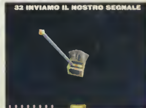

29 FACTORY BAY E


28 SALTIAMO SULLA CASETTA DI MATTONI

lentamente per non fare rumori che innervosirebbero il Child of Karras stazionario. Attraversiamo il Northen Apse **(22)** procedendo verso est, seguiamo il corridoio e scassiniamo la doppia porta della Planning Room **(23)** Entriamo nella stanza a destra e eliminiamo il Servant, poi scendiamo nell'area al centro Prendiamo gli oggetti sul tavolo, leggiamo le pergamene e diamo un'occhiata ai nuovi obiettivi Dobbiamo costruire un Guiding Beacon seguendo le istruzioni della Blueprints Usiamo la chiave e apriamo le casseforti per prendere le istruzioni per costruire altri oggetti. Lasciamo la Planning Room con circospezione per non incrociare i ragni meccanici **(24)**, andiamo a sud da una delle due porte a sud e svuotiamo i due magazzini a destra di tutto il materiale **(25)** Usciti dal magazzino più a sud arrampichiamoci sui blocchi di fronte a noi per raggiungere un cornicione e proseguiamo verso l'apertura a est Per scendere senza danni nel nuovo, ampio, corridoio fissiamo una Vine arrow alla grata rossa a sinistra, sul soffitto Aspettiamoci il passaggio di alcuni "piccoli" di Karras e continuiamo verso la Bay C Prendiamo l'ascensore, scivoliamo nel corridoio fra Bay B e C per disattivare con due water arrow il ragno meccanico, creiamo lo Stage 1 Piece ponendo i componenti nell'imbuto in alto della Bellow Machine Se lo desideriamo, facciamo qualche esperimento nella Bay **(26)**, poi scendiamo e entriamo nella Bay A da ovest. Usiamo la mina che abbiamo trovato nel magazzino per distruggerne uno dei Children, attirare l'altro con l'esplosione e spegnerlo con un paio di water arrow Volendo possiamo anche cercare di schiacciarli con gli ascensori. Piazziamo lo Stage 1 Piece nell'imbuto in alto e uno Steel Plate nel cassetto a destra della scaletta, quindi premiamo il bottone all'angolo opposto della macchina per azionare e ritiriamo lo Stage 2 Piece. Andiamo a nord fin dove è possibile, giriamo a sinistra, di nuovo verso nord, non entriamo nella Bay D dall'ingresso ma tiriamo dritto verso nord e troveremo sotto un'arcata buia **(27)** una scala di metallo; saliamola e seguiamo il tunnel fino all'interno della Bay D quindi saltiamo sul tetto della costruzione bloccata dal Child **(28)**. Scendiamo dal buco nel tetto e nel pavimento e dopo un breve tunnel e una scaletta saremo nell'officina D. I piccoli Children of Karras non ci daranno fastidio se noi non lo daremo a loro Saliamo una scaletta per buttare Gauge e Bantam nella Linking Machine, poi fissiamo una vine arrow alla grata sul soffitto sopra la piscina (nell'acqua vi sono 2 water arrow), per entrare nel corridoio in alto. Prendiamo la chiave nel passaggio, apriamo la porta e ci troveremo in un corridoio circolare con diverse diramazioni, passiamo dalla porta a sud per raggiungere i pannelli di controllo. Azioniamo la Linking Machine, scendiamo con l'ascensore, su cui spargeremo del muschio, prendiamo la Regulating Device e poniamola nella Sealing Machine in un cassetto diverso da quello del Stage 2 Piece. Risaliamo ai

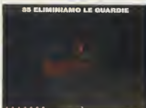

30 FUSING MACHINE


31 OBIETTIVO COMPLETATO!


32 INVIAMO IL NOSTRO SEGNALE


33 L'ASCENSORE È BLOCCATO DAL CHILD


34 NON SCENDIAMO IN QUESTA STANZA!

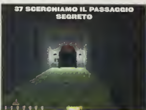

35 ELIMINIAMO LE GUARDIE

pannelli di controllo con Vine Arrow e attiviamo la macchina, raccogliamo lo Stage 3 Piece e, risaliti ai pannelli, procediamo attraverso il corridoio circolare verso un passaggio SE per la Bay E **(29)**. Qui distruggiamo la prima Mechanical Face sulla destra, scendiamo la scaletta, corriamo e mettiamoci al riparo dallo sguardo della Mechnical Face rifugiandoci proprio dietro la Fusing Machine **(30)** dietro l'angolo a destra. Abbassiamo l'interruttore sul muro ovest per un pannello segreto, quindi mettiamo lo Stage 3 Piece nella cassetto di sinistra e tiriamo la leva. Usiamo la porta segreta per spostarci in un corridoi già visitato. Andiamo al Southern Aps, da qui a est e a nord e sfruttiamo la liana che avevamo usato per scendere precedentemente per passare non visti al di sopra dell'Abside nord. Giunti nella Planning Room, scendiamo nella stanza segreta (secret 1), alziamo la leva "abside nord;" usciamo dalla stanza connessa tirando la leva sul muro est e salendo la scaletta al centro del soffitto.

LE TORRETTE:

Ora andiamo al Northen Aps, saliamo con l'ascensore all'ultimo piano e poniamo il nostro Guiding Beacon accanto a quello di Karras **(31)**. Apriamo la porta saliamo la scala e spostiamo il segnale da A a B. Torniamo al piano terra con l'ascensore, andiamo a nord e giriamo a destra, disattiviamo il Child con due Water Arrow e scassiniamo la doppia porta, e procediamo lungo la corsia centrale poi andiamo a NO e prendiamo l'ascensore terra e lasciamo l'abside andando a nord. Scassiniamo la doppia porta e scendiamo nel buio al centro della stanza. Scendiamo dalla rampa illuminata e nascondiamoci nell'angolo buio a SE. Non dovremmo aver problemi a sgusciare fino all'ascensore a NO procedendo in senso antiorario, salviamo però prima di scendere con l'ascensore dopo aver scambiato il segnale **(32)** e distribuiamo del muschio sulla sua piattaforma metallica. Adesso prendiamo l'elevatore a est che porta all'Explorating Inventing Workshop. Andiamo dritto giriamo a sinistra per la rampa e al termine del corridoio abbassiamo la leva per spegnere le luci. Torniamo indietro e dopo la rampa a sinistra. Prendiamo la prima porta a destra, tuffiamoci in acqua e troviamo alla fine delle vasche un lungo tunnel subacqueo; giunti dall'altro lato saliamo la scaletta e tiriamo la grossa leva. Arrampichiamoci sui macchinari (su cui avremo lanciato una moss arrow), da destra per non esser tritati dai meccanismi al lavoro e saliamo la scaletta metallica sopra le nostra teste. Dall'ascensore in un angolo della stanza, raggiungiamo un'altra torretta. Ripercorriamo a ritroso le vasche, prendiamo l'ascensore per il salone e risaliamo la rampa per il primo piano della Soulforge. Procediamo verso est. Con una Noisemaker Arrow facciamo in modo che il Child fermo a destra **(33)** ci dia le spalle e disattiviamolo. Prendiamo l'elevatore, apriamo la porta e saliamo ancora per raggiungere la torretta. Sistemato il segnale scendiamo, ma non


36 KARRAS È SADICO OLTRE CHE PAZZO...


37 SCERCHIAMO IL PASSAGGIO SEGRETO


38 SALTIAMO DAL PONTE

TRUCCHI

Suggerimenti

Telecamere
Le telecamere di sicurezza possono essere messe fuori uso in due modi: semplicemente trovando l'interruttore che la controlla, oppure utilizzando una fire arrow scoccandola direttamente sulla telecamera stessa.

Guardie
Le guardie che incontreranno un loro compagno morto o svenuto suoneranno immediatamente l'allarme. Assicuriamoci sempre di spostare i corpi dei nemici eliminati in zone nascoste per eliminare questo pericolo. I corsi d'acqua, in particolare, servono perfettamente a questo scopo.

Combattimenti
Se dobbiamo per forza combattere cerchiamo di utilizzare una lama corta e di sferrare colpi brevi e precisi. Le guardie sono più vulnerabili a questo tipo di attacco.

Oggetti
Cerchiamo di raccogliere tutti gli oggetti possibili, potremo sempre venderli per ricavare un po' di denaro in più.

Equipaggiamento
Partire con un paio di pozioni della salute è il modo ideale per non doversene più preoccupare per tutto il resto della missione. Cerchiamo di portarcene dietro almeno due ogni volta che iniziamo un livello. Le rope arrows sono utilissime, ma difficilmente ce ne serviranno più di due a missione, dal momento che possiamo riutilizzarle ogni volta che vogliamo.

Rope Arrows
Sempre a proposito delle rope arrows, è utile considerare che possiamo utilizzarle per raggiungere locazioni elevate anche se la situazione non lo richiede. Il perché è

TRUCCHI

semplice: combattere da luoghi elevati è assai più conveniente. Se dovessimo fare rumore o far scattare l'allarme in qualunque modo, le guardie inizieranno a perlustrare il livello nel quale si trovano, lasciandoci tempo di colpirle dall'alto o, in caso di necessità, di trovare un angolo riparato dove nasconderci.

Il buio

In *Dark Project 2*, il buio è il nostro alleato più prezioso. Cerchiamo di sfruttarlo sempre a nostro vantaggio, rimanendo nell'ombra anche quando non sembrerebbe strettamente necessario. Ricordiamoci inoltre che rimanendo al buio saremo del tutto invisibili, questo vuol dire che se dovessimo inavvertitamente fare rumore e allertare le guardie, queste non potranno far molto contro qualcuno che possono sentire... ma non vedere.


39 PROCESSIONE


40 FUORI, FINALMENTE!

fino al suolo (ovvero prendiamo un solo ascensore). Studiamo il soffitto, fissiamo una vine arrow alla grata rossa, passiamo da una trave sopraelevata all'altra e alla fine usiamo un'altra vine arrow per saltare nell'apertura buia nel muro di fronte. Giriamo a destra e andiamo avanti fino alla fine del condotto (34) e a sinistra nella nuova stanza. Passiamo da un ombra all'altra evitando i Children, tiriamo la leva al centro di questa stanza e d i quella a sud, quindi andiamo a nasconderci nell'atrio buio prima dell'ascensore a nord. Da qui disabilitiamo il Child nel corridoio centrale, dopodiché raggiungiamo l'elevatore camminando andando a nord, rimanendo sempre al centro della stanza per non esser visti dalle teste dorate dietro gli angoli. Una volta girata la leva della torretta torniamo indietro, prendiamo il primo corridoio a destra (Moss Arrow sulla parte metallica e continuiamo verso ovest, e nel corridoio giriamo a sinistra. Percorriamo un lungo corridoio, alla fine troveremo a sinistra un Child stazionario e un Servant di pattuglia (35); non appena il Servant ci darà le spalle continuiamo verso ovest e giriamo a destra. Le luci nella stanza si accendono in senso antiorano così "seguiamo" l'ombra opposta alla luce per raggiungere il passaggio a nord. La prossima area è piuttosto pericolosa (36). Entrati nella stanza andiamo a sinistra e nascondiamoci in un punto in ombra da cui si possano spegnere le torce fra pressa e graticola. Saltiamo sulla graticola mentre le fiamme si spengono, corriamo avanti, saliamo la scaletta nella stanza di fronte, scendiamo cautamente la rampa e proseguiamo costeggiano il muro a destra fino a che non saremo nel lungo corridoio che porta alla torretta. Spostata la leva del segnale torniamo in questo corridoio (37) e tiriamo due grosse leve (la seconda nel passaggio segreto aperto dalla prima) per accedere ad una stanza con piscina. Spingiamo due volte il pulsante a destra per spostare il ponte in un punto in ombra, attraversiamolo, nascondiamoci e, quando il Child si sarà allontanato, corriamo all'elevatore a sinistra. Girata la settima leva, torniamo al ponte ma invece di andare verso la piscina saltiamo alla sezione al di là del muro (38). Quando il Watcher non ci osserva corriamo saltando oltre i nastri scorrevoli per raggiungere l'uscita di destra. Costeggiamo il lato destro della stanza circolare, fermandoci nell'ombra per evitare i Servants (39), superiamo poi la stanza con le luci intermittenti verdi uscendo dalla porta a destra e superati i dormitori ritorniamo al corridoio. Andiamo a ovest, disattiviamo il Child e stordiamo il Mechanist. Proseguiamo per la Bay A. Qui distruggiamo con una fire arrow la mechanical face, apriamo la doppia porta (40) e lasciamo la cattedrale al suo destino. La nostra carriera di ladro, a meno di un seguito, è terminata!



CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IN REGALO IL GIOCO COMPLETO FLYING CORPS GOLD!

A ottobre, i cieli di Giochi per il Mio Computer si tingeranno di rosso. *Flying Corps Gold* piomberà con il sole alle spalle sui nostri computer, proiettandoci indietro nel tempo fino alle fangose trincee della Prima Guerra Mondiale. A bordo delle prime macchine da guerra volanti, potremo rivivere l'epopea della cavalleria dell'aria. Stringeremo i comandi del glorioso biplano Sopwith Camel, guidando l'aeronautica di Sua Maestà alla vittoria attraverso il cruento "aprile di sangue", oppure piloteremo il triplano Fokker scarlatto dell'asso degli assi, il barone Von Richtofen, abbattendo nemici fino a conseguire la gloriosa medaglia denominata "Blue Max". Tra le tante opzioni di gioco, troveremo, inoltre, un programma con cui creare le nostre campagne di guerra personalizzate e la possibilità di controllare la vita di un intero squadrone aereo. In *Flying Corps Gold* voleremo su sei tra i più rappresentativi caccia della Grande Guerra, attraverso cieli brulicanti di nemici agguerritissimi, immersi in campagne e offensive dallo sviluppo dinamico. Prepariamoci a duellare con uno dei più accurati simulatori di volo da combattimento di sempre!


Sfideremo i biplani avversari in duelli cavallereschi a colpi di mitragliatrici.

Proveremo l'emozione di pilotare i primi esemplari di aerei da caccia, al massimo del realismo.1

GUIDA AL CD

IL MESE PROSSIMO IL GIOCO COMPLETO FLYING CORPS GOLD IN REGALO

Uno sparatutto ispirato alla musica dei Kiss e un altro che ci trasporta nel mondo di "Star Trek". Se le stelle non ci bastano potremo tornare sulla Terra con gli intrighi e l'azione del tetro *Deus Ex*, un gioco attesissimo, finalmente arrivato sui nostri monitor. Torna anche il calcio europeo con *Euro 2000*, con il quale potremo rifarci della delusione subita...

DEMO DEL MESE

KISS PSYCHOCIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

TAKE 2/G.O.D.

Pentium 266, 64 MB di RAM, 111 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Un gioco per PC ispirato a un gruppo rock? *Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child* non è soltanto tutto ciò. In realtà, la fonte principale di ispirazione è un fumetto americano del celebre Todd McFarlane. In questo fumetto si accavallano mostri, incubi e musica, e possiamo stare tranquilli che tutto ciò è stato trasportato fedelmente nel gioco. L'ambientazione sembra fatta apposta per scatenare emozioni e lanciare i cuori in una folle corsa, attraverso un mondo totalmente diverso da quello reale. Ma *Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child* non è solo uno sparatutto 3D. Infatti, seguendo la tendenza più recente, si trovano anche degli elementi del gioco di ruolo, rappresentati dai quattro protagonisti che vivranno la storia. Ognuno degli eroi è legato a uno dei quattro elementi mistici, cioè Aria, Terra, Acqua e Fuoco e, con il progredire dell'avventura, crescerà, assumendo i poteri e i gradi di quattro differenti versioni di un essere sovrannaturale: l'Elder. Questi quattro alter ego (rappresentati dai quattro membri del gruppo rock) sono Demon, Starbearer, Beast King e Celestial. Questo demo ci propone ben cinque livelli (due dell'Acqua, uno per tutti gli altri tre) e ben cinque diversi livelli di difficoltà e non sembra essere assolutamente semplice da risolvere. Non solo, ma sarà bene armarci di molto coraggio per sfidare tutti quegli orrendi mostri. Se ci sentiamo pronti, la caccia è aperta...

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce direzionali – Movimento
Mouse – Per spostare lo sguardo
S – Per spostarsi lateralmente a sinistra
F – Per spostarsi lateralmente a destra
C – Per abbassarsi o per muoversi verso il basso
R – Per alzarsi o per muoversi verso l'alto
CTRL SX – Per sparare
X – Per azionare leve, pulsanti, ecc.
Invio – Per usare gli oggetti dell'inventario
Tasti da 1 – 9 – Per selezionare le armi nel gioco

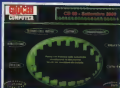


Uno dei millenari scontri con cui avremo a che fare: un vero incubo

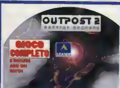
UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.



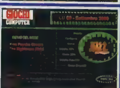
Questo mese, le patch sono sul CD di *Outpost 2*: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti.



È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamole per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!



Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione.
Se è evidenziata l'icona "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.



La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.



Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.



Nello spazio dedicato al software, questo mese, GMC ci offre le librerie DirectX 7.0a, utilissime e indispensabili per poter giocare a tutti i demo e i giochi per il nostro PC. Due sono i programmi che troveremo: uno è Paint Shop Pro 5.0, ottimo programma di grafica che ci permetterà di trattare le nostre immagini. L'altro è, invece, Acrobat Reader 4.05 in italiano, l'indispensabile programma per poter visionare i file in formato PDF e, quindi, il manuale di *Oupost 2* in regalo con GMC!



FINO ALL'ULTIMO MORSO

VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION

ACTIVISION

Pentium II 233, 64 MB di RAM, 230 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede scheda 3D (Direct3D)



Sentirsi immortali. Sapere di essere più veloci, più forti, più malefici di qualsiasi altro essere vivente sulla Terra. Anche se parlare di essere vivente, nel caso di un vampiro pare un po', a dire il vero, esagerato. Se poi possiamo impersonarne quattro alla volta, allora il gioco si fa davvero interessante. La nostra storia è ben triste: dopo aver combattuto il tremendo e malvagio Vukodlak, cavaliere del male vampiro, siamo stati tramutati anche noi in un essere della notte, assetato di sangue e pronto a uccidere (o peggio) per la propria sopravvivenza. La lotta per sconfiggere il nostro odiato avversario, si protrarrà per secoli e secoli a venire nel futuro. Partiremo dal Medio Evo e, attraverso l'Europa e gli anni, arriveremo nell'epoca moderna, pronti ad affrontare il nostro destino, e a eliminare, una volta per tutte, il nostro secolare nemico. Un gioco di ruolo immediato, veloce e graficamente azzeccato. Un sistema di controllo di gruppo che può cambiare facilmente in uno personalizzato per sfruttare meglio le diverse attitudine dei nostri personaggi. Tra il gioco di ruolo classico e l'avventura, *Vampire: The Masquerade - Redemption*, è un gioco davvero entusiasmante per tutti, obbligatorio per chi legge "L'ospite di Dracula" tutte le sere, prima di andare a letto e avere un bell'incubo...
NB: per disinstallare il demo, dobbiamo andare in Esplora Risorse e cercare la cartella C:\Vampire_Demo e cancellarla con la voce Elimina. Non c'è altro metodo, in questo caso, per recuperare i 145 MB di spazio che occupa il demo.

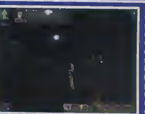
CONTROLLI PRINCIPALI
Mouse – Si utilizza il mouse per eseguire qualsiasi operazione: spostarsi, selezionare un oggetto o un menu. Tutto è attivabile tramite un semplice clic!

COME IN BLADE RUNNER

DEUS EX

EIDOS

Pentium II 300, 64 MB di RAM, 275 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta scheda 3D (Direct3D, Glide, OpenGL)



Dopo la prima missione del gioco (pubblicata sul CD di GMC dello scorso mese), ecco arrivare sui nostri PC la seconda. *Deus Ex* è uno spettacolare connubio tra gioco di ruolo e avventura; con un sistema grafico davvero impressionante e un'ottima interfaccia per il controllo del personaggio. La possibilità di migliorare le caratteristiche del nostro eroe, di comprare impianti cibernetici e migliorare i nostri poteri, sono un'idea geniale e ci apre le porte del terzo millennio. Uno sparatutto 3D che non è solo un continuo uccidere chiunque si pari davanti alle nostre armi spianate, ma cerca di offrirci la possibilità di dare sfogo alla nostra voglia d'avventura in un ambiente ultra moderno e in lento declino verso l'autodistruzione.

CONTROLLI PRINCIPALI
Mouse:
Mouse – Per spostare lo sguardo
Tasto SX – Per attaccare
Tasto DX – Per usare gli oggetti inquadrati

Tastiera:
Freccia su – Per andare avanti
Freccia giù – Per andare indietro
Freccia SX / DX – Per spostarsi lateralmente nella direzione voluta
Spazio – Per saltare
X – Per abbassarsi
Shift – Per camminare
F1 – Per vedere il menu del personaggio
Da 1 a 10 – Per selezionare l'equipaggiamento

UFFICIALI IN PLANCIA

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

ACTIVISION

Pentium 233 MMX, 64 MB di RAM, 180 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede scheda 3D con 8 MB di VRAM (OpenGL)

Come sarebbe giocare a *Quake III Arena* non contro un Orb o un avversario umano, trovato su uno dei tanti server sparsi per il mondo, ma contro un Klingon o un Borg? Non stiamo parlando di un mod (cioè una modifica al programma originale che lo trasforma in qualcosa di completamente diverso) che sfrutta l'universo immenso di "Star Trek", ma del nuovo gioco ispirato a questa immortale saga fantascientifica: *Star Trek Voyager: Elite Force*. Pur sfruttando il sistema grafico di *Quake III Arena*, il gioco offre una nuova esperienza sia per il singolo giocatore, con un'ottima trama che si evolverà nel corso dei livelli, sia per il multiplayer, regalandoci la possibilità di sfidarci, finalmente, sui ponti dell'astronave Voyager come su una delle navi cubo dei Borg, là dove nessun uomo è mai giunto prima. Questo demo ci permette di provare il primo livello del gioco in versione singolo giocatore e creare una mischia per il multigiocatore, sia da soli sia connessi in rete. Ora non abbiamo più scuse e anche i più incalliti appassionati di questa eterna saga di fantascienza, potranno finalmente armare i phaser e fare fuoco verso un alieno misterioso o un Klingon ribelle!

NB: dopo aver installato il demo, liberiamo il nostro disco fisso dalla cartella "C:\TempEliteForceSetup". Basta cercarla tramite Esplora Risorse ed eliminarla. In questo modo riguadagneremo ben 116 MB di spazio libero sul nostro disco fisso!

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse:

Mouse – Per spostare lo sguardo

Mouse DX – Per avanzare

Mouse SX – Per sparare

Mouse Centrale – Per usare la seconda funzione dell'arma

Mouse Rotella – Per cambiare arma

Tastiera:

Frecce Direzionali – Per spostarsi

, [virgola] – Per spostarsi lateralmente a sinistra

. [punto] – Per spostarsi lateralmente a destra

Shift – Per correre

CTRL – Per fare fuoco

M – Per usare la seconda funzione dell'arma

Spazio – Per usare un oggetto / Per Aprire

D – Per saltare

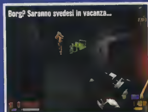
Da 1 a 9 – Per selezionare l'arma

C - N – Per abbassarsi

[-] – Per selezionare gli oggetti nell'inventario

Tab – Per obiettivi missione

Invio – Per saltare le scene animate


Borg? Saranno svedesi in vacanza...



LA NAZIONALE ALLA RISCOSSA

EURO 2000

EA SPORTS

Pentium 133, 32 MB di RAM, 80 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, utilizza scheda 3D (Direct3D)

Ahinoi, vorremo festeggiare l'uscita di questo demo, urlando a squarciagola "Campioni!", ma i ragazzi di Zoff sono stati davvero sfortunati. Tuttavia, piangere sul latte versato non serve mai a nulla, quindi andiamo avanti e aspettiamo il Mondiale del 2002 per rifarci, questa volta, sul serio. *Euro 2000* è l'ultimo nato della serie *FIFA*, della EA Sports. In questo caso il pretesto sono gli Europei 2000 e, si sa, ogni pretesto è buono per fare baldoria e, guarda caso, un gioco nuovo di calcio. *Euro 2000* non si discosta molto dal precedente *FIFA 2000*, offrendoci ancora una volta calcio spettacolare e veloce, con tutte le squadre dell'europeo di quest'anno, più alcune chicche sparse qua e là. D'altra parte, non resteremo certo delusi dalla possibilità di rigiocare le partite degli Europei 2000, cercando, golden goal a parte, di portare a casa la Coppa, l'unica cosa davvero importante per un giocatore professionista! Il demo ci permette di giocare solo il primo tempo della partita Inghilterra – Germania. Per ora dobbiamo accontentarci, ma una partita è sempre una partita, quindi: giochiamocela e divertiamoci, pronti a urlare: goooool!

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce Direzionali – Per spostarsi

S – Per passare

D – Per tirare in porta

W – Per correre

A – Per eseguire un traversone

E – Per difendere la palla con il corpo

Q – Per eseguire il filtrante

CRTL – Per eseguire il contrasto duro

ALT – Per fare la giravolta

Esc – Per mettere in pausa


Gli Europei sono finiti, ma questo non ci impedirà di vincerli sul nostro PC!

DEMO

Kiss Psychocircus: The Nightmare Child
Star Trek Voyager: Elite Force
EURO 2000
Infestation
3D Ultra Radio Control Racers Deluxe
Siege of Avalon
Carmageddon TDR 2000
Vampire: The Masquerade - Redemption
Deus Ex - Missione 2

SHAREWARE

Chase Ace 2

UTILITY

DirectX 7.0a
Paint Shop Pro 5.0 Evaluation
Acrobat Reader 4.05 in italiano
Classifica
Promozione ClubNet di Tin.it

SOLUZIONI

L'archivio delle soluzioni, anche questo mese, vede un ampliamento nel numero dei giochi risolti. Infatti, troveremo la seconda parte di *Dark Project II*, oltre alla soluzione completa del mastodontico e bellissimo *Ultima IX Ascension*. Per completare la raccolta troveremo anche quella di *Notre Dame*. Buon divertimento!

ADD-ON

[NOTA: Gli ADD questo mese sono sul CD di *Outpost 2*, nella cartella "GMC"]

Unreal Tournament

Altre due nuove mappe, originali e stimolanti, per questo grandioso gioco, consigliate dal team di Multiplayer.it!

Vampire

Un'aggiunta molto interessante per *Vampire*. Questo programma permette di creare livelli e modificare alcuni parametri del gioco originale.

PATCH

[NOTA: Le Patch questo mese sono sul CD di *Outpost 2*, nella cartella "GMC"]

C&C: Tiberian Sun – Questa patch aggiusta ancora di più il tiro. Punta a migliorare ancora i piccoli difetti riscontrati nel gioco, in modo da permetterci di gestire meglio le nostre truppe

Diablo II – In questo caso, potremo risolvere un bel po' di difetti del gioco, tra cui quello inerente l'eliminazione del nostro personaggio nel caso abbia lo stesso nome di uno presente nel gioco

Ground Control – Piccoli miglioramenti, tra cui il supporto joystick

Icewind Dale – Tante piccole novità. La più succosa è costituita dal reinserimento dell'uso dei cheat nel gioco! Da provare immediatamente

Outpost 2 – Ultimo miglioramento del gioco in regalo questo mese: tre nuove missioni per la versione multigiocatore con alcuni aggiustamenti per quelle vecchie

Quake 3 Arena – Questa patch corregge un pericoloso buco del gioco su Internet in multigiocatore. Tramite questa falla, eravamo in serio rischio di violazione del nostro PC

Soldier of Fortune – Miglioramento del gioco, in molte parti. Attenzione che dobbiamo aver installato la versione 1.03 per poter mettere questa. Se abbiamo la 1.04beta, è meglio disinstallarla. Corregge, tra l'altro, il supporto audio 3D

Rainbow Six: Urban Op – Un sacco di correzioni, piccole e grandi, per permetterci di giocare alla grande a fare i salvatori del mondo. Indispensabile!

SHAREWARE

Chase Ace 2 – Uno sparatutto, come non lo vediamo più da tanto tempo, davvero. Proviamo a girare per

SPARATUTTO A MILLE ALL'ORA

INFESTATION

UBISOFT

Pentium 133, 32 MB di RAM, 3 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede scheda 3D con 4 MB di VRAM (Direct3D)

Infestation non ha un solo genere di appartenenza.
È uno sparatutto, è un gioco di corse, è fantascientifico e dinamico. Immaginiamo di essere su una grossa jeep e dover correre da una parte all'altra di un pianeta inospitale e molto, molto strano.
Dirupi e nemici sparsi ovunque saranno i principali avversari della nostra corsa verso la gloria.
Il nostro mezzo, l'ACAM, è provvisto di una enorme serie di divertenti gadget, come cannoncini, lanciagranate e missili teleguidati, oltre alla piacevole possibilità di potenziare il mezzo tramite i cristalli sparsi per tutto il gioco e grazie alle stazioni che troveremo lungo il nostro cammino. In questo modo, potremo migliorare il nostro ACAM con una vasta serie di divertenti trucchetti, tra cui vale la pena citare le super-gomme, per poter superare un sacco di ostacoli altrimenti insormontabili. In aggiunta, avremo anche di sfruttate la modalità multigiocatore (non nel demo, ma solo nel gioco completo) sfidando, in particolari scenari e tipi di missione, i nostri amici. In questo demo, potremo guidare il nostro mezzo nella missione d'addestramento.



Siamo pronti a fare delle corse davvero incredibili? Bene, accendiamo il motore e via!

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce Direzionali – Per spostarsi
Spazio – Per azionare il turbo
Z – Per sparare con il cannoncino
X – Per lanciare le granate
CTRL DX – Per selezionare il cannoncino
0 (Tast. Num.) – Per selezionare le granate
Bloc Maius – Per selezionare la modalità successiva
C – Per azionare il raggio ascendente
D – Per azionare il raggio discendente
A – Per ruotare il carico
M – Per visualizzare la mappa
V – Per visualizzare lo scanner
P – Pausa

CORSE RADIOCOMANDATE

3D ULTRA RADIO CONTROL RACERS DELUXE

SIERRA

Pentium 90, 32 MB di RAM, 50 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta schede 3D (Direct3D)

In *3D Ultra Radio Control Racers Deluxe*, potremo misurarci in una serie di gare all'ultima scorrettezza con le nostre fide macchinine radiocomandate, migliorandole di gara in gara, per diventare il re assoluto delle piste di sabbia. Spesso, l'hobby per il modellismo a quattro ruote sfocia in una vera e propria passione: passione che potremo sfogare in modo molto divertente con *3D Ultra Radio Control Racers Deluxe* anche grazie a qualche trucchetto. Durante la gara, infatti, potremo raccogliere una serie di bonus con cui misurarci con tutti gli altri avversari e, scorrettamente, cercare di fermarli. Missili, macchie d'olio o bombe sono solo un assaggio di ciò che ci aspetta. Nel demo, potremo sfidarci con altri tre nostri amici e cercare di avere la meglio su di loro solo su un circuito. Nel gioco completo, oltre a una considerevole e vasta scelte di macchine diverse, affronteremo una schiera molto lunga di circuiti per cercare di conquistare il primo posto assoluto nelle gare con le macchine radiocomandate.

CONTROLLI PRINCIPALI
Freccia su – Per accelerare
Freccia giù – Per frenare
Freccia SX – Per girare a sinistra
Freccia DX – Per girare a destra
Spazio – Per usare il bonus raccolto
Shift – Per usare il turbo



Cerchiamo di affrontare con una certa intelligenza le curve e sfruttiamo bene i bonus turbo.

GIOCO DI RUOLO A EPISODI

SIEGE OF AVALON

DIGITAL TOME

Pentium II 300, 64 MB di RAM, 80 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta scheda 3D (Direct3D)

Siege of Avalon è un ottimo esempio di gioco di ruolo fantasy che segue l'uscita del mitico *Diablo II* dopo solo un mese. Ma come è strutturato questo gioco? Grafica 3D in prospettiva isometrica, un vasto mondo da conoscere e molti, tanti, avversari da abbattere. I combattimenti, come in *Diablo II*, sono in tempo reale e il sistema di controllo basato sull'uso del mouse permette un'ottima velocità di gioco e una certa immediatezza nell'impratichirsi della struttura di accesso ai menu secondari, quali l'inventario o i libri di magia. Il nostro personaggio principale potrà nascere ed evolversi nel modo che vorremo, visto che potremo inventarcelo noi, scegliendo come distribuire i vari punti personaggio e potenziando le caratteristiche che vorremo, avanzando nel gioco. Oltretutto, potremo anche formare un piccolo gruppo, con al massimo altri cinque personaggi non giocanti. Un perfetto esempio di gioco di ruolo, che ci permette di personalizzare le nostre partite, rendendole uniche e sempre più divertenti! Il tutto aggiunto a un'ottima Intelligenza Artificiale, studiata per cercare di sfruttare al meglio le capacità dei nostri avversari, colpendoci nel nostro tallone d'Achille.

Siege of Avalon, provato per voi a pagina 106 di questo stesso numero, è solo il primo episodio del gioco completo, che può essere comprato (con carta di credito) e scaricato da Internet all'indirizzo www.siege-of-avalon.com.

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse – È il supporto principale. Tutto il gioco si basa sul sistema del punta&clicca. Tramite il tasto sinistro e destro del mouse accediamo a tutte le funzioni.

Mouse Tasto SX – Per spostarsi

Mouse Tasto DX – Per identificare gli oggetti


Inizieremo la nostra avventura in un castello: più Medio Evo di così!

CACCIA AI PEDONI

CARMAGEDDON TDR 2000

SCI

Pentium 200 MMX, 64 MB di RAM, 210 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede scheda 3D con 8 MB di VRAM (Direct3D)

Il primo episodio creò un genere, quello del simulatore di pirata della strada. Il secondo un precedente giudiziario. Troppo violento e "politicamente scorretto" investire bambini e vecchiette, meglio zombi assetati di sangue. Nel mondo di *Carmageddon TDR 2000*, il codice della strada esiste solo per essere infranto: gli zombi (non potremo più investire essere umani) per essere falciati e, le altre macchine, per essere distrutte. Immaginiamo di essere in una gara automobilistica cittadina dove possiamo fare tutto, ma davvero tutto, grazie alla nostra macchina truccata e moltissimi bonus sparsi per tutto il percorso. Scariche elettriche ad alta tensione, missili e molle capaci di spezzare uno zombi in due in pochi secondi. Nel gioco finale avremo la bellezza di 45 diversi veicoli (aspettiamoci davvero di tutto, anche questa volta!), 50 circuiti differenti e più di cento bonus per vincere nella maniera più scorretta possibile. Tra curve pericolose e dossi, uno zombi e una macchina di passaggio, dovremo fare sempre più soldi e distruggere le macchine avversarie per vincere la gara.

CONTROLLI PRINCIPALI

Freccia su – Per accelerare

Freccia giù – Per frenare / Per andare in retromarcia

Freccia DX – Per svoltare a destra

Freccia SX – Per svoltare a sinistra

Invio – Per recuperare la posizione

Cancella – Per riparare l'auto

Spazio – Per azionare il freno a mano

Tab – Per vedere la mappa

T – Per individuare l'avversario più vicino

Alt – Per azionare il bonus raccolto

-/+ - Per incrementare/diminuire il livello del dettaglio

W – Per mettere/togliere le ombre


Falciare un pedone è un grave reato: se falciamo uno zombi è un'opera pia!

labirinti super-tecnologici a due dimensioni a bordo di una piccola navicella spaziale,



eliminando tutti gli avversari e raccogliendo più armi possibili! Siamo pronti a batterci per tutta la galassia?

UTILITY

Paint Shop Pro 5

Formidabile programma di grafica per PC. Ottimo per eseguire numerose operazioni grafiche per modificare, migliorare e gestire tutti i tipi di immagini. Perfetto per chi vuole cominciare, ottimo per chi è un maestro!

Acrobat Reader 4.05 in italiano

L'unico programma al mondo capace di leggere i file in formato PDF. Indispensabile per poter accedere a molti manuali (tra cui quello del gioco del mese!), in versione aggiornata e in italiano

MANUALE COMPLETO IN ITALIANO DI OUTPOST 2: DESTINI DIVISI

Anche questa volta, GMC non ci abbandona a noi stessi. Oltre a regalarci un gioco completo, e la relativa guida, ci fornisce anche il manuale completo in italiano del gioco stesso. Il consiglio principale è quello di dargli un'occhiata tramite il programma (che supporta il particolare formato in cui troveremo il manuale, il PDF) Acrobat Reader 4.05. **Il manuale si trova nella cartella Manuale e per poterlo leggere, basterà prima installare il programma Acrobat Reader (tra le Utility in regalo sul CD) e, poi, cliccarci sopra con il tasto sinistro del mouse.** Tra le varie funzioni, potremo leggerlo, ingrandire certe parti (come schemi o altro) e stamparlo interamente o solo in parte.



Benvenuto in ClubNet con Tin.it

Di seguito troveremo tutte le istruzioni che ci permetteranno di abbonarci subito a "ClubNet" di Tin.it.

PRIMA DI INCOMINCIARE, HAI TUTTO CIÒ CHE TI SERVE?

Requisiti tecnici minimi
- PC con processore Pentium o Macintosh con processore Power PC
- Browser installato (Internet Explorer o Netscape)
- Lettore CD-ROM
- Modem 28 800 analogico o collegamento ISDN
- Sistema Operativo Windows 95/98/NT 4.0 o MAC
- RAM 16 MB (minimo), 32 MB (consigliata, necessaria in caso di installazione su Windows NT 4.0)
- 30 MB di spazio libero su hard disk, scheda video VGA o superiore 256 colori

CARATTERISTICHE ABBONAMENTO CLUBNET

- Zero costi di attivazione nessun canone di abbonamento (paghi solo il costo del collegamento telefonico)
- Collegamento 24 ore su 24 senza limiti di tempo
- 20 MB di spazio web a disposizione per creare la tua Home Page
- 1 casella di posta elettronica (e-mail)
- Collegamento tramite rete telefonica tradizionale (PSTN) o rete ISDN fino a 64 Kb

COSA BISOGNA FARE PER ABBONARSI A "CLUBNET"

1. INSTALLARE IL SOFTWARE ADATTO AL TUO SISTEMA OPERATIVO
Se utilizzi il sistema operativo Windows 95/98/NT 4.0, inserisci il CD ROM e fai doppio click sull'icona dell'Unità CD ROM, (accessibile da "Risorse del Computer" nei sistemi Windows) e successivamente doppio click sulla cartella "TIN". A questo punto fai doppio click sulla cartella "Autorun" e successivamente doppio click sul file "Autorun.exe", ti apparirà il Menu Principale di ClubNet. Per attivare il tuo abbonamento clicca il pulsante "Attivazione abbonamento ClubNet". Oppure utilizza semplicemente il menu di navigazione del CD di Giochi per il Mio Computer.

2. EFFETTUARE LA REGISTRAZIONE.
Prima di procedere al collegamento assicurati che il modem sia stato correttamente configurato e che sia connesso a una linea telefonica.

Il costo della chiamata di registrazione da tutta Italia è pari a quello di una telefonata urbana.

ATTENZIONE: durante la procedura di registrazione nella maschera "Registrazione" devi scrivere nei campi "Nome utente" e "Password" la parola "guest". La password non apparirà in chiaro.

Una volta collegato dovrai compilare l'apposito modulo che comparirà a video inserendo quando richiesto le "Chiavi di accesso provvisorie" riportate di seguito.
Chiavi di accesso provvisorie

LOGIN c721b000
PASSWORD 84332045

Al termine della procedura ti saranno forniti i dati personalizzati per l'accesso al servizio comprendenti:
- una Userid e una Password di navigazione, idonee ai successivi collegamenti
- una Userid e una Password idonee alla consultazione della tua casella di posta elettronica.

STAMPA O ANNOTA LE USERID E PASSWORD DEFINITIVE e i parametri di collegamento che ti verranno forniti al termine della registrazione perché ti serviranno per i successivi collegamenti e per la consultazione della tua casella di posta elettronica o per eventuali reinstallazioni future del software.

Ti ricordiamo che le Chiavi di accesso provvisorie allegate servono SOLO per la registrazione, e non per i successivi collegamenti.

Se hai problemi di collegamento, ti consigliamo di consultare le informazioni necessarie dalla sezione "Importante", accessibile direttamente dal Menu Principale di ClubNet.

Se hai ancora difficoltà, non esitare a telefonare al Numero Verde **800-505595** tutti i giorni 24 ore su 24 per avere assistenza tecnica guidata.

OUTPOST 2 DESTINI DIVISI

La Terra è stata teatro di tante guerre delle quali ormai si è persa memoria, ma il ricordo dei morti è ancora forte. Eppure, l'uomo lancia ancora una sfida per conquistare un nuovo mondo: Terra Nova...

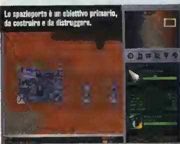
Outpost 2: Destini Divisi è un gioco in tempo reale sia strategico, sia gestionale. Non di rado, infatti, questi due diversi tipi di gioco, si uniscono in un unico prodotto. A dire il vero, in *Outpost 2: Destini Divisi* potremo preoccuparci soprattutto dell'aspetto gestionale nella modalità "Campagna", mentre nel caso della partita "Gioco Colonia", dovremo essere soprattutto bravi strateghi. Per evitarci molti scontri inutili, quasi di disturbo, nella modalità "Campagna", fissiamo il livello di difficoltà a Facile, magari nelle prime partite. In questo modo potremo stare relativamente tranquilli. Gli aspetti gestionali di *Outpost 2: Destini Divisi* saranno basati molto sullo sfruttamento e sul controllo delle risorse.

VERSO IL NUOVO MONDO

Purtroppo, la nostra cara e vecchia Terra, in *Outpost 2: Destini Divisi*, è un pianeta morto. I suoi prati, le sue montagne e i suoi mari sono stati talmente tanto straziati dall'opera dell'uomo che hanno deciso di rigettare verso l'esterno quello strano essere vivente capace di uccidere un intero mondo. Ecco che, intrepidi e coraggiosi, alcuni coloni sopravvissuti decidono di intraprendere un non certo facile viaggio attraverso lo spazio, l'ultima frontiera, per raggiungere uno dei tanti pianeti in un oceano di stelle, per dare nuova linfa alla Storia dell'uomo. Finalmente, la spedizione giunge su un pianeta, molto differente dalla vecchia Terra, ma comunque pronto ad accogliere la spedizione. Questo nuovo mondo, prima chiamato semplicemente Outpost, divenne ben presto la sede del progetto Eden. Ma come la storia dell'uomo ci ha spesso insegnato, c'è sempre un ostacolo da superare. I coloni si divisero in due fazioni. La prima, Eden, puntava a sfruttare Terra Nova (come potevano chiamarlo, altrimenti?), le sue risorse e piegare il clima e le asperità del terreno, per prevaricare la natura al volere dell'uomo. L'altra, Plymouth, invece, conscia di quanto accaduto sulla Terra, voleva vivere in accordo con Terra Nova, cercando sì di sfruttare le risorse del pianeta, ma senza necessariamente distruggerle, salvaguardando gli interessi di tutti e due gli elementi di Terra Nova: l'uomo e il pianeta. Le due fazioni finirono con il separarsi, cercando di riconciliarsi ma senza riuscire nell'impresa. Eden proseguì nella sua opera, piegando il pianeta al suo volere, mentre Plymouth si stava apprestando a confrontarsi con una sfida molto importante: uno strano evento geologico stava per cancellarli tutti, lasciando solo macerie, dietro di sé! Una sola cosa era certa a questo punto per entrambe le fazioni: l'estinzione non è un'opzione valida!

ORDINE E DISORDINE

In *Outpost 2: Destini Divisi*, le regole del gioco sono poche, abbastanza lineari ma con molte diverse sfaccettature che ci mettono sempre alla prova con il giusto livello d'impegno. Il gioco è strutturato con un'interfaccia grafica molto comoda, forse un po' datata, ma ancora, (tuttora), molto in voga. Lo stile grafico, un 2D visto dall'alto, riesce, comunque a regalarci l'impressione delle tre dimensioni, premettendoci di vivere l'azione di gioco con una buona dose di



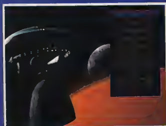
Lo spazioporto è un obiettivo primario, da costruire e da distruggere.



REQUISITI DI SISTEMA

Outpost 2: Destini Divisi ha dei requisiti minimi alla portata di tutti noi. Il minimo sforzo hardware richiesto è un Pentium 60 con 16 MB di RAM. Per l'installazione sono necessari circa 60 MB di spazio libero sul disco fisso (è possibile installare il gioco in soli 15 MB, a scapito della giocabilità, però!), un lettore CD-ROM a doppia velocità, le librerie DirectX3.0a (presenti nel disco del gioco), una scheda SVGA con 1 MB di memoria video e una scheda sonora SoundBlaster compatibile. Per giocare *Outpost 2: Destini Divisi* con un po' più di respiro, consigliamo di avere a disposizione almeno un Pentium 133 e 32 MB di RAM.

MENU PRINCIPALE



Una volta avviato *Outpost 2: Destini Divisi* e dopo aver seguito la presentazione (per saltarla basta un clic del mouse), arriveremo al menu principale del gioco. Per ogni voce, si aprirà un'altra finestra che ci permetterà sempre di tornare al menu principale. La voce "Tutorial" ci consentirà di misurarci con delle missioni di addestramento molto utili, se non indispensabili, per poter giocare a *Outpost 2: Destini Divisi*. Con "Nuova Campagna", invece, potremo iniziare a giocare la partita. Nel secondo menu potremo scegliere il livello di difficoltà e la fazione che vorremo controllare. Tramite "Gioco Colonia", invece, avremo la possibilità di fare una partita veloce contro una fazione controllata dal computer. Con "Multigiocatore" invece potremo sfidare un nostro amico, vicino o lontano, tramite Internet, rete locale, modem o cavo seriale. Può risultare utile dare un'occhiata anche alla voce "Preferenze" per migliore la qualità grafica e le prestazioni di *Outpost 2: Destini Divisi* sul nostro computer.

INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Inseriamo la nostra copia di *Outpost 2: Destini Divisi* dentro il lettore del nostro PC, dovrebbe comparire la schermata di installazione del gioco. In caso non accada o il CD sia già nel lettore, andiamo in Risorse del Computer, clicchiamo con il tasto destro del mouse sull'icona del nostro lettore CD-ROM e selezioniamo la voce Apri. Cerchiamo il file "Setup.exe" e selezioniamolo. A questo punto il PC avvierà l'installazione del gioco. Dopo un breve test dove il programma controllerà se il nostro computer è in grado di far funzionare il gioco, potremo procedere all'installazione vera e propria. Premiamo due volte sul tasto "Avanti". La seconda finestra ci permetterà di decidere il tipo di installazione che potremo fare: "Compatta" o "Tipica" (meglio optare per questa, in ogni caso). Ora clicchiamo una terza volta su "Avanti" e selezioniamo la cartella in cui vogliamo installare il gioco (quella di base è c:\sierra\outpost2, possiamo tranquillamente lasciare questa, non cambia nulla). Clicchiamo ancora su "Avanti" e lasciamo fare il resto al computer. Terminata la copia dei file di gioco, il programma provvederà a controllare la versione delle librerie DirectX. Se necessario queste verranno installate, se non aggiornate. Quindi potremo scegliere se inserire nel nostro menu d'avvio dei collegamenti internet verso le pagine relative a *Outpost 2: Destini Divisi*. Se abbiamo un accesso a internet potrebbe essere utile per trovare, in futuro, patch o consigli sul gioco. A questo punto il gioco è pronto e possiamo scegliere di collegarci direttamente a internet, per scaricare gli aggiornamenti relativi. Per disinstallare *Outpost 2: Destini Divisi*, dovremo cliccare su "Avvio", Programmi, Sierra. Clicchiamo su "Installazione & Disinstallazione" e in seguito su Disinstallazione. Selezioniamo la voce relativa a *Outpost 2: Destini Divisi* e verrà disinstallato il gioco. Se ci viene chiesto, manteniamo tutti i file su disco fisso, è meglio. Terminato il programma, clicchiamo su "Esci" e riavviamo il sistema.

CONTROLLI

Outpost 2: Destini Divisi abbina il controllo tramite il mouse e la tastiera. È impossibile riassumere davvero tutte le possibilità di scelta delle varie opzioni di gioco. D'altronde, grazie all'aiuto del manuale on-line all'interno del gioco, selezionabile premendo F1, e alla due pagine centrali del manuale, da stampare, se possiamo, potremo tenere sempre sott'occhio tutti i comandi e scoprire come sfruttare al meglio le nostre unità per vincere a *Outpost 2: Destini Divisi*!

ATTENZIONE!!!

Per poter giocare a *Outpost 2: Destini Divisi* a pieno schermo, assicuriamoci di aver impostato la risoluzione del nostro schermo con una delle seguenti: 640x 480, 800x600, 1024x768 o 1280x1024. Tutte le altre risoluzioni, supportate in realtà solo da alcune schede, permettono di giocare solo in finestra. Possiamo tranquillamente fare anche così, ma ne risentirà un po' la giocabilità e la resa grafica.



La lotta per la sopravvivenza è sempre dura: usiamo con intelligenza i nostri mezzi d'attacco...

realismo e di dinamicità. Il nostro scopo, soprattutto se giocheremo la modalità "Campagna", sarà quello di portare a termine tutti gli obiettivi della missione, senza tralasciame nessuno per nessuna ragione. La prima annotazione da fare, è quella relativa alle fazioni in lotta: noi, come giocatori, potremo essere sia i coloni di Eden, sia quelli di Plymouth. Impersonando entrambe le fazioni, avremo a che fare con due realtà simili tra loro, sia per gli obiettivi di alcune missioni sia, anzi, soprattutto, per i mezzi, quasi identici (colori a parte). Le due fazioni, infatti, vantano le stesse attrezzature, ma con alcune interessanti varianti che potremo scoprire con calma. L'interfaccia di gioco è un cavallo di battaglia del genere strategico. Grazie al mouse, infatti, potremo facilmente selezionare le unità e gli edifici, in modo da accedere a un mini-menu con tute le opzioni del messo o della struttura. Nel caso degli autoveicoli, sia da guerra sia da trasporto, tante piccole icone grafiche ci indicheranno i vari compiti che potremo assegnare. Ovviamente, essendo *Outpost 2: Destini Divisi* completamente in italiano, potremo facilmente scoprire l'uso dell'icona, piazzando il puntatore del mouse sopra l'immagine e leggendone la descrizione in basso a sinistra, sotto lo schermo di gioco. Per gli edifici, invece, avremo una lista di varie informazioni che, con la pratica, impareremo a leggere e a comprendere. A questo riguardo, teniamo presente che *Outpost 2: Destini Divisi* è molto bello, ma non altrettanto immediato, sebbene questo non rappresenti un difetto. Il gioco comprende un'ottima modalità "Tutorial", (un "Tutorial" è costituito da un serie di missioni guidate dal computer, realizzate per insegnarci a giocare), tutta in italiano, che spiega ogni singolo aspetto del gioco, dal più banale a quello più complesso. Assolutamente consigliato giocare tutte le missioni di addestramento, prima di lanciarci nelle altre modalità di gioco. Ricordiamoci però che premendo il tasto F1, in qualsiasi momento durante le nostre partite, accederemo al manuale on-line in italiano. Per tornare al gioco, basterà chiudere la finestra con un clic del tasto sinistro del mouse.

ALLA CONQUISTA DELLA STORIA

Outpost 2: Destini Divisi non è solo un gioco gestionale, ma anche strategico. A seconda del livello di difficoltà, infatti, dovremo confrontarci con una diversa incidenza di scontri con l'altra fazione e dovremo essere più preparati a feroci scontri. Per corazzare le nostre colonie, occorrerà capire dove sistemare le torrette, i mezzi di difesa veloci e anche i fari. Nel gioco la luce ha una rilevanza notevole e può essere usata sia come arma di difesa, sia come mezzo d'attacco. Altri due concetti importanti sono le risorse e il morale. Le risorse, ottenibili tramite le miniere, dovranno essere conquistate e difese. Il morale, invece, dovrà essere controllato e sarà di notevole importanza per far lavorare e per tenere unita la colonia. A questo punto non possiamo proprio far finta di nulla: siamo pronti a lottare per la nostra sopravvivenza?

IL MANUALE

"Giochi per il Mio Computer" non trascura proprio nulla, quando si parla di giocare con il nostro PC. Questo mese, oltre al gioco *Outpost 2: Destini Divisi*, troviamo anche il manuale del gioco in italiano in formato .pdf sul CD del demo. Questo particolare formato potrà essere consultato e stampato (integralmente o solo in parte, a nostra discrezione) tramite il programma Acrobat Reader, unico programma che lo supporta. Ovviamente, questo programma potrà essere tranquillamente installato dall'altro CD di GMC, quello contenente i demo e le patch, che troveremo in regalo con la nostra copia della rivista. Meglio di così...

GIOCHI COMPUTER